Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

# Kawaii

PLAKAT EVANGELION PRIMA APRILIS

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 5,95 zł

Nr 4-5/99 (19)
KWIECIEŃ/MAJ 1999

**Nadia**
sekret Błękitnego Kamienia

**Gainax**
legenda i rzeczywistość

**Robotech**
Macross po amerykańsku

**Akemi Takada**
mangowa malarka

**Sailor Moon**
film, konwent i demony

**Sol Bianca**
kosmiczna tajemnica

**Phantom Quest Corporation**
Drakula i spółka

Nadia - the Secret of Blue Water © NHK/Sogovision/Toho/Gainax

# MOŻESZ JE MIEĆ!

SZUKAJ W KIOSKU ALBO ZAMÓW U NAS

CD-ACTION

# MANGA ZA DARMO

## TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

**MANGA POWER**
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.
Cena: 35.00 zł

**MANGA XXX COLLECTION**
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.
Cena: 35.00 zł

**MANGA BALANCE**
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.
Cena: 35.00 zł

**WYBIERZ DOWOLNE DWA FILMY ZA 100 ZŁ**

ORYGINALNA WERSJA JĘZYKOWA (JAPOŃSKA) Z ANGIELSKIM TEKSTEM NA DOLE EKRANU

**WICKED CITY**
1xCD
Czas trwania 85 min.

**MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED**
1xCD
Czas trwania 68 min.

**THE PROFESSIONAL GOLGO 13**
2xCD
Czas trwania 117 min.

**FIRST OF THE NORTHSTAR**
2xCD
Czas trwania 112 min.

KOSZTY PRZESYŁKI 5,5 ZŁ NIEZALEŻĄ OD WIELKOŚCI ZAMÓWIENIA

## WIOSENNE CENOWE OCIEPLENIE

**WORLD OF MANGA I**
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

**WORLD OF MANGA II**
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

**WORLD OF MANGA III**
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

**WORLD OF MANGA IV**
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

**KISS**
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów

**MANGA POWER II**
Kolekcja grafiki Hentai Manga - 35.00

**MANGOWE OKIENKA - 25.0**

**KISS XXX Collection**
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku

## HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 39,00

**KAWAII 1, 2, 3, 4, 5, 6 po 25 zł.**

EXE DAK

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

# Kawaii

**Numer 19**

Kwiecień/Maj 99

e-mail: kawaii@silvershark.com.pl

www.silvershark.com.pl

**Redakcja:**

Paweł Musiałowski
*redaktor naczelny*

Yukiko Miyaura
*tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych*

Dariusz Styrna
*film, historia i kultura Japonii*

**Współpraca:**

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak
Tomisław Kucharzak
Bazyli Zygan

**Redaktor techniczny**

Jacek Sawicki

**Projekt graficzny, skład komputerowy:**

Grzegorz Jaszczyszyn

**Wydawca**

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
*dyrektor wydawnictwa*

***Biuro obsługi klienta***

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
*kierownik biura*

Daniel Śniegoń
*Prenumerata*

***Dział Reklamy:***

*Jacek Bzdun*
*tel.: 0601 79 95 92*



Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.



Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.


## Konnichiwa!

WWitam wszystkich serdecznie! Czy jeszcze o nas pamiętacie!? Wszystkich, którzy w nas zwątpili zapewniam, że żyjemy i mamy się dobrze! A ponadto rozpiera nas energia, przygotowujemy dla Was masę wspaniałych, mangowych materiałów i kilka zmian... eee, co to ja chciałem, aha! - wielkie dzięki za wszystkie karteczki walentynkowe, które prawie nas zasypały! (najwięcej dostał Alfred). Mało tego - trudno w to uwierzyć, ale do redakcji już nadchodzą (piszę te słowa z miesięcznym wyprzedzeniem) pierwsze kartki wielkanocne - jesteście wspaniali! Wielkie podziękowania dla wszystkich! My również się staramy, aby przygotować dla Was jak najwięcej niespodzianek, mamy zatem nadzieję, że numer, który trzymacie właśnie w ręku, sprawi Wam dużo radości. Jak widać nie brakuje w nim zarówno informacji dla wszystkich Sailormaniaków, jak i miłośników innych anime, m.in. Neon Genesis Evangelion (powiesiliście już plakat!?), Nadia (ach, ci wspaniali chłopcy z Gainaxu!), Macross, Patlabor i kilka innych, równie ciekawych tytułów. Na przyszłe numery również przygotowujemy kilka "gorących tematów" - o to możecie być spokojni. Ponadto mamy dużo dobrych wieści (patrz: wywiad z panem Shinem Yasudą), znajdziecie również sprawozdania z konwentów i... ech, co tu dużo mówić - wystarczy zerknąć trochę niżej... bawcie się dobrze! Aha - nadal otrzymujemy od Was odpowiedzi na miniankietę. Póki co wiadomo tyle, że praktycznie wszyscy chcą większej ilości stron, lecz niestety trwa (wyrównana) walka pomiędzy zwolennikami artykułów i mangi w odcinkach. Liczymy na Was! Mokrego dyngusa i wesołego karpia!

***Paweł Musiałowski***


**Z KRAJU I ZE ŚWIATA.....4-6**

**GAINAX.....7-9**

**Wings of Honneamise, Nadia, Neon Genesis Evangelion, Otaku no Video, Gunbuster... mangowe produkcje, które przeszły do historii... nadszedł czas, aby nieco bliżej poznać legendarnych twórców ze studia Gainax. Na posterunku - Robin!**

**NADIA część pierwsza.....10-15**

**Pierwsza z dwóch części artykułu o Nadii - pierwszym telewizyjnym serialu z wytwórni Gainax. Przygotujcie się na wspaniałą przygodę w dziewiętnastowiecznym klimacie powieści Juliusza Verne'a! - Kapitan Nemo, legenda Atlantydy, tajemnica Blue Water - dziwnego błękitnego kamienia, kryjącego w sobie tajemnicę przeszłości Nadii... klasyka, którą znać trzeba...! Na posterunku debiutant - Michio Shinno. Witamy w zespole!**

**MACROSSMANIA - ROBOTECH.....16-21**

**Nadszedł czas na omówienie serialu, od którego wszystko się zaczęło - Macross, a właściwie Robotech - amerykański klon pierwszej serii telewizyjnej spod znaku Macrossa. To już legenda... i to dostępna na polskim rynku!**

**PATLABOR - GENEZA.....22-23**

**Wstęp do wielkiego dzieła Mamoru Oshii... powstanie dobrej anime jest uzależnione od współpracy wielu utalentowanych ludzi... poznajcie ich...**

**AKEMI TAKADA.....24-26**

**Rysowniczka, której dorobek znać warto - jedna ze gwiazd mangowej sceny... jej prace cenione są przez fanów na całym świecie...**

**GO NAGAI część druga.....27**

**PHANTOM QUEST CORPORATION.....28-30**

**Wampiry, duchy, demony, egzorcyzmy i gigantyczne rachunki za zniszczenia w mieście - oto dzień powszedni Phantom Quest Corporation - firmy, która zajmuje się oczyszczaniem miasta ze złośliwych zjawisk nadprzyrodzonych. Opowieść pełna zjaw i... dużej ilości dobrego humoru...**

**SOL BIANCA.....39-41**

**Kosmiczni piraci i gwiezdna tajemnica najbardziej zadziwiającego statku w całej galaktyce... Sol Bianki - nie wiadomo czym jest, skąd pochodzi i kto ją skonstruował... pewne jest tylko to, że wszyscy chcą ją mieć... jej niesamowite i niespotykane możliwości techniczne wyprzedzają o setki lat całą znaną ludzkości technologię... Sol Biankę chcą posiąść przestępcy i królowie, generałowie i stróże prawa... oto jedna z przygód Sol Bianki... oto ułamek jej legendy...**

**DZIEŃ Z SAILOR MOON 2.....42-43**

**Powtórka największej w Polsce mangowej imprezy - Dzień z Sailor Moon 2 - jeśli chcecie dowiedzieć się jak było na drugiej części, zapraszamy na niniejsze strony!**

**SAILOR MOON R - DEMONY.....44-47**

**Kolejny odcinek encyklopedii poświęconej Sailor Moon, tym razem nadszedł czas na demony z serii R!**

**SAILOR MOON SUPER S THE MOVIE.....48-49**

**Premiera drugiej spolszczonej anime z serii Sailor Moon - Super S the Movie! Czas na kolejną przygodę z Usagi i resztą Wojowniczek!**

**GIGOLO.....50**

**WITAJ JAPONIO! część piąta.....52-53**

**Kolejna wyprawa do Japonii, tym razem pozwiedzamy trochę zabytków kultury japońskiej... zapraszamy...**

**FANDOMINACJA.....54**

**Polskie fan-fiki - to kolejny temat, który zostanie poruszony w tym odcinku fandominacji. Na posterunku - Bazyl.**

**ŚWIĘTA JAPOŃSKIE odcinek ostatni.....55**

**COSMIC MANGA.....56**

**Kosmiczny wymiar mangowego konwentu w kameralnym wydaniu. Taką imprezę może zorganizować każdy z Was - wystarczy tylko chcieć!**

**GATOLOG.....57-58**

**LISTA PRZEBOJÓW.....59**

**KSK.....59-63**

**Na posterunku Mr Jedi - i już wszystko jasne... gumowy kurczak kontra chomik Alfred, sędziuje - różowy prosiaczek... też gumowy.**

**UCZ SIĘ Z YUKIKO! lekcja piąta, KAWAII KONTAKT.....64**

**PRENUMERATA, ARCHIWALIA, ODEZWA OTAKU edycja dziesiąta.....65-66**


**W NASTĘPNYM NUMERZE MIĘDZY INNYMI:**

- HAYAO MIYAZAKI I PRZEBOJE STUDIA GHIBLI!
- RANMA I PRZYJACIELE!
- KOLEJNE SPOTKANIE Z NADIĄ!
- KAPITAN TSUBASA I SPORT W MANDZE!
- VAMPIRE PRINCESS MIYU!

ORAZ WIELE INNYCH ATRAKCJI I NIESPODZIANEK...!!!

Text by Jedi & Robin

## Walka Aniołów

© Clamp

Wystartowała już najnowsza manga pań z CLAMPu zatytuowana "Angelic Layer". Akcja dzieje się w Japonii, w roku 1999, gdy furorę robi najnowsza gra komputerowa zatytułowana właśnie Angelic Layer. Jest to typowa bijatyka, rozgrywająca się w innym wymiarze, a jej głównymi bohaterami są marionetki zwane "Aniołami". Nasz bohater, Misaki Suzuhara, zafascynowany światem gry postanawia stać się mistrzem Japonii! Jeżeli jesteście ciekawi jak wygląda manga, zajrzyjcie do styczniowego numeru miesięcznika "Newtype", do którego dodano wkładkę "Angelic Layer", bądź bezpośrednio do pisma Shonen Ace, gdzie od lutego manga jest serializowana. Chodzą już pogłoski, iż kolejnym mega dziełem anime CLAMPu po filmowej adaptacji X ma być właśnie adaptacja "aniołów". Jeżeli zostanie ona zrobiona z takim rozmachem, jak jednoliterowy poprzednik, kina zapełnią się po brzegi, a nasze miłe panie z CLAMPu będą mogły nareszcie iść na duuże zakupy ^_^.

## DUEL

Przygotujcie się ludziska na masę humoru, dziwne wymiary, śliczne panienki i znany design - Masaki Kajishima (twórca serii Tenchi Muyo i Photon - nowej sagi Pioneera) zasiadł razem z animatorami "Battle Athletess" do wspólnego stołu! Jak na razie nie udało mi się wydobyć żadnych informacji od twórców, wiadomo jednak iż historia kręcić się będzie wokół chłopca o imieniu Kazuki, który na swoje nieszczęście zakochuje się w najpiękniejszej dziewczynie ze swojej klasy, Mitsuki Sonodzie. Problemem jest fakt, iż ojciec Mitsuki, który jest naukowcem, odkrywa możliwość przenoszenia się w równoległe światy i zamierza przetestować swój wynalazek na... Kazukim!!! Reżyser serii, Katsuhito Akiyama (znany z ElHazarda) tak wypowiada się o akcji, "Jej centrum kręci się wokół Kazukiego i ojca Mitsuki. Uważam, iż owy brak cech rodzicielskich naukowca stworzy całkiem ciekawy wątek. Dodajmy do tego walki robotów i mamy całkiem ekscytującą serię". "DUEL: Parallel-Lun-Lun Monogatari" będzie miał swoją premierę w kwietniu na kanale satelitarnym Wowow.

## Final Fantasy VIII - produkt multi... nacjonalny!

© SquareSoft

Faye Wong, obecnie najbardziej popularna piosenkarka HongKongu, została wybrana przez mega korporację Square do wykonania piosenki tytułowej ("Eyes on me") do ich najnowszego produktu - gry "Final Fantasy VIII"! Piosenka składać się będzie z dwóch wersji - klasycznej oraz popowej. Za wykonanie sesji nagraniowej (spodziewano się, iż zajmie ona kilka dni, podczas gdy Faye odśpiewała całość w niespełna 4 godziny!!!) ta młodziutka wokalistka zgarnęła sumkę z siedmioma zerami (i bynajmniej nie w yenach ^_^), co wprawiło w osłupienie nawet jej menadżerkę, Katie Chan. Powód, dla którego Faye została wybrana spośród tysiąca innych popularnych wokalistek jest prosty - szef Square uważa, iż jej głos jest przepełniony emocjami i wzruszający. A propos FFVIII - gra już jest! W samej Japonii w ciągu pierwszego dnia sprzedaży kupiono ponad (UWAGA!!!) DWA MILIONY EGZEMPLARZY! Mieliśmy już okazję zapoznać się z wersjami reklamowymi tego superhitu i... chwileczkę, gdzie mi upadła ta szczęka...???

## Japonia w Ameryce

Grupa fanów pod nazwą "Fansubs NET" zrzeszających rynek fansubberski w USA i Kanadzie podjęła w połowie 1998 roku starania o zamieszczenie w ofercie cyfrowej stacji kablowej Direct TV programów japońskich. Kampania skupiała się głównie wokół nowego pakietu "Galaxy 3/R", który wypuszczony został na początku 1999 roku, a zawierać będzie stacje regionalne z całego świata. Jak na razie w jego skład wchodzą dwa kanały - "WMNB Russia" oraz "Network Asia". Negocjacje nadal trwają, jeżeli odniosą sukces możemy spodziewać się prawdziwej rewolucji na rynku fansubbów i legalnych anime w USA! Stacje takie jak TVTokyo (www.tv-tokyo.co.jp), Fuji TV, Nagoya TV, Asahi TV czy NHK mogłyby być bezproblemowo odbierane na terenie USA i Kanady w nigdzie dotąd niespotykanej, cyfrowej jakości S-VHS! Po wykupieniu zestawu (składającego się z dysku satelitarnego i odbiornika), każdy fan w USA czy Kanadzie mógłby oglądać (i nagrywać!) w domu wszelkie hity anime puszczane na wspomnianych kanałach! Jak na razie losy japońskich stacji w pakiecie "Galaxy 3/R" są nieznane, jednak pertraktacje powinny zakończyć się jeszcze przed wakacjami tego roku. Następstwa sukcesu tej kampanii są olbrzymie również i na rynku komercyjnym. Anime staje się bardziej popularne, wszyscy znają masę tytułów, oglądają zamiast dobranocki Ranmę1/2, czy Slayersów, firmy widzą w tym pieniądze, sprowadzają tytuły z Japonii, wydają oficjalnie, rynek rośnie i każdy jest szczęśliwy. Trzymamy kciuki, sami marząc jedynie o takich przywilejach (chlip, chlip). Ciekawe tylko - co na to LEGALNI dystrybutorzy... hmmm.

© S.Urushibara

## Anime w tv!

- TVN ponownie emituje serię Mikan Enikki.
- od 25 marca na RTL7 startuje seria Dragon Ball.
- Canal Plus zaraz po zakończeniu serii Macross Plus, rozpocznie emisję serii New Dominion Tank Police (patrz: Kawaii 2/99), a następnie serię OAV - Record of Lodoss War (13 odcinków). Canal Plus zakupił również kinową wersję anime Street Fighter II, która zostanie wyemitowana w czasie niezależnym od środowych emisji anime.
- Na arabskim kanale KUWAIT ARABSAT emitowana jest/była (opisywana w tym numerze) seria Nadia.

## LaserDyskom mówimy NIE!

Tak można by podsumować niedawną wypowiedź Roberta Woodheada, prezesa amerykańskiej firmy wydającej anime - "AnimEigo". "AnimEigo planuje wydać prawie wszystkie swoje stare hity na nośniku DVD przed końcem 2000 roku", deklaruje Robert. Rynek LaserDysków w Ameryce zaczął gwałtownie zamarzać wraz z pojawieniem się pierwszych tytułów na nośniku DVD. Koszt produkcji krążków jest znacznie tańszy, niż dysków laserowych, dodatkowo przestrzeń potrzebna na ich przechowanie jest nieporównywalnie mniejsza (co również wiąże się z mniejszymi kosztami). O jakości na razie nie ma co mówić, ponieważ filmy nagrane na krążkach DVD nie odbiegają (na dzień dzisiejszy) znacznie jakością od LD, gdyż wykorzystują zaledwie połowę z możliwych linii ekranowych! Jednakże los starych LD został już w USA praktycznie przekreślony - "sklepy wręcz odmawiają przyjmowania produktów na LD!" - twierdzi prezes AnimEigo. "Nie znaczy jednak, iż kompletnie zrezygnujemy z tego nośnika. Będziemy sukcesywnie wypuszczać produkty na LD aż do czasu, gdy stanie się to naprawdę nieopłacalne...". Jak na razie sentyment do LD pozostał jedynie w... Japonii. Chlip, chlip.

## Kino w kinie?

© Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

Nowojorski oddział "Japan Society" zorganizował w dniach 23, 24 stycznia 1999 roku dwudniowy festiwal Anime zatytuowany "Anime: The World of Japanese Animation". Spotkanie zgromadziło masę ważnych gości, wśród których znaleźli się m.in. Leiji Matsumoto (twórca serii Captain Harlock, Space Battleship Yamato), Frederik Schodt (tłumacz i pisarz), Steve Pearl (z Anime Alliance, król Otaku w USA), czy Hiroe Tsukamoto (producent animacji Pioneer LDCA). Każdy z dwóch dni opiewał w masę interesujących paneli, których głównymi tematami była sztuka anime oraz jej wpływ na kulturę masową Japonii i innych krajów. I nie byłoby w tym przedsięwzięciu niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, iż pod koniec dnia rozpoczęła się największa atrakcja - filmy anime puszczane na ekranie kinowym! Zaproszony mistrz Mamoru Oshii zaprezentował swój najnowszy film - "Jinroh" (film wyreżyserował Hiroyuki Okira) pierwszy raz poza Japonią! Jakby tego było mało, na wielkim ekranie zagościły oba filmy kinowe Evangeliona, które... uwaga ...puszczane były z taśmy 35mm (taśma kinowa) przywiezionej prosto z Japonii!!! Prawa do filmów jak na razie nie uzyskała żadna firma, dlatego pokaz miał obudzić poniekąd ducha walki w panach z megakorporacji amerykańskich. Czy się udało, zobaczymy (żeby tylko się nie pozabijali ^_^).

© Masamune Shirow/Kodansha Ltd/Bandai Visual Co.Ltd/Manga Entertainment Ltd

## Nausicaa.net powraca do życia!

Tak moi kochani - serwer fanów prac Hayao Miyazakiego, Isao Takahaty oraz Studia Ghibli wraca na sieć, odbudowany w 95%! "Dzięki pomocy fanów z całego świata, odzyskiwaniu danych z mirrorów (kopii) serwera, ze starych krążków i częściowo też bezpośrednio ze Studia Ghibli udało nam się przywrócić Nausicaa.net do życia" - twierdzi założyciel serwera, Michael Johnson. "Praktycznie wszystkie dane wróciły na sieć, jednakże lista dyskusyjna pozostaje nadal pod znakiem zapytania...". Gdybyście kiedykolwiek chcieli dowiedzieć się czegoś o Mononoke Hime, Nausicaa, Lapucie, Kiki, Pon Poko, Porco Rosso, Totoro - zawsze możecie wpaść na www.nausicaa.net!

© Ghibli

## Mania Mangi na Maxa!

Jeżeli ktoś z Was zbierał regularnie numery angielskiego miesięcznika o mandze, anime i azjatyckim kinie akcji - "Manga Manii", to zapewne zauważył, że pisemko gdzieś się przepadło. Niektórzy mówią, że już nie wychodzi, inni że przeżywa kłopoty finansowe. Nic bardziej mylnego! "Manga Mania" znowu przeszła metamorfozę (najpierw była znana jako AnimeFX), zmieniając nazwę na "Manga Max"! Helen McCarthy odeszła ze stanowiska redaktora naczelnego, które przejął niejaki Jonathan Clements. Pierwszy numer wyszedł już jakiś czas temu, bo w grudniu 1998 (kolejne numery wychodzą do dzisiaj), w dwóch wersjach - ADULT i NORMAL. Wersje są w tej samej cenie, a różnią się tym, iż dla dorosłych przewidziano dodatkowe 16 stron, na pewno nie ze zdjęciami ubranych Wojowniczek ^_^.

## Kasetom na topie - DVD dokopie!

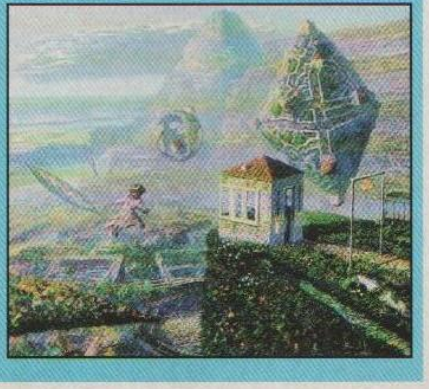
Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/A.I.C./Pioneer LDC Inc.

Pioneer LDCA (USA) wydał przed paroma dniami całą serię OAV Tenchi Muyo na nośniku DVD! Kolekcja wszystkich 13 kaset ukazała się na dwóch krążkach, a jako bonus dodano trzeci krążek zawierający unikatowe materiały, takie jak wersja 3.0 Encyklopedii Tenchiego, oryginalne szkice i designy oraz masę ujęć z najnowszego filmu kinowego "Tenchi Muyo in Love2". Pierwsze 3000 boxów zawiera dodatkowo limitowaną edycję plastikowych kart z Tenchim i brygadą. Ścieżka dźwiękowa składa się z oryginalnej japońskiej wersji stereo, dubbingowanej angielskiej wersji stereo oraz nowej, remiksowanej wersji AC-3 (cyfrowa wersja) ścieżki japońskiej. Jest to już druga przeróbka VHS na DVD, jaką proponuje firma Pioneer (pierwszą był box z Green Legend RAN, który ukazał się równocześnie z powtórnym wydaniem serii na video), a wiadomo iż w kolejce czeka masa innych tytułów (m.in. ArmitageIII, ElHazard). Jak tak dalej pójdzie, trzeba się będzie poważnie zastanowić nad kupnem czytnika, tylko gdzie się podziały tamte pieniążki, hehe.

## Miś Uszatek bajką wszech czasów

Oto przedruk pewnej małej notki z jednego z popularnych brukowców dla kobiet, nie dotyczący tak bardzo mangi, ale pokazujący problem <cenzury> w kreskówkach, jaki widzą nasi rodziciele: "Pani Renata S. z Płońska za pozytywny przykład dobranocek stawia wieczorynki, które, moim zdaniem, przepełnione są przemocą. Pszczółce Mai co kilka odcinków groziła śmierć ze strony pająka. W "Bolku i Lolku" jeden bohater, wyraźnie górujący intelektem nad towarzyszem, permanentnie wykorzystywał przyjaciela (buehehe - Robin). A "Tom i Jerry" ? To jedna z najbardziej brutalnych bajek wyświetlanych kiedykolwiek w telewizji. Kot goni mysz, ale z konfrontacji wychodzi w opłakanym stanie. Według mnie, jedyną bajką, którą bez kontroli rodziców mogą oglądać dzieci, jest "Miś Uszatek". To wyjątkowa bajka, bo brak w niej przemocy, są za to elementy, które prawdziwa bajka mieć powinna: zabawa i nauka. Szkoda, że telewizja woli puszczać wieczorynki będące anonimową odmianą horroru dla dzieci! (Zaniepokojony Czytelnik, Marek Sz.)". Eee... zatkało mnie ^_^. Dzięki dla Seenta za udostępnienie infa...

## Załoga Ghibli na statku PlayStation?



© Ghibli

Japońska firma Genki, producent takich hitów jak Fighters' Destiny na N64, czy konwertowanej wersji Virtua Fighter 3 na nową konsolę Segi - Dreamcast, ogłosił, iż Studio Ghibli będzie brało udział w tworzeniu animowanych przerywników do ich najnowszej gry RPG na konsolę PSX - Tama Mayu (Jade Cocoon). Jak donosi oficjalne źródło, gra zawierać będzie polygonowe postacie oraz renderowane tła - efekt podobny do uzyskanego w Final Fantasy VII. Doszły nas również słuchy, iż pewna wielka amerykańska firma zamierza zakupić prawa do wydania produktu na rynek USA pod koniec 1999 roku! Może nie będzie to opowieść z Mononoke Hime w roli głównej, ale...

## W skrócie:

- Pod koniec roku rozpoczną się prace nad nową serią animowaną Street Fighter Zero.
- Gainax został skazany za oszustwa podatkowe! Wiele firm przymierza się do kupna kultowego studia, wśród nich dominuje... Pioneer! Gainax zapowiedział jednak odwołanie od decyzji sądu, a ich najnowsze dziecko - seria TV "KareKano" ma zapewnić swojemu tatusiowi niemałe pieniążki.
- Keiji Goto, chara designer mega hitu Kido Senkan Nadesico (Martian Successor Nadeshiko aka Mobile Battleship Nadesico) zabrał się za nową mangę, serializowaną obecnie w magazynie Ace Next, zatytułowaną "Gatekeepers". Seria powiewa klimatem z Nadesico, więcej informacji szukajcie w następnym numerze Kawaii (gdyż jeszcze nie dostaliśmy numeru Ace Next).

## Noty wydawnicze

**JAPONIA**
- Na dniach w kinach japońskich zagoszczą takie filmy, jak "AA! Megamisama - the Movie" (nareszcie pojawią się bohaterowie z mangi, np. Peorth), "Tenchi Muyo in Love2" (szerzej o tym: patrz również w tej rubryce) oraz "Gundam" (podobno najdroższy film w historii japońskiej animacji).
- W telewizji lecą obecnie - KareKano (czyli nowa seria z Gainaxu), Cowboy Bebop (odcinki tej serii zostały skrócone o ponad połowę, gdyż seria emitowana jest za dnia, gdy praktycznie brak jest miejsca antenowego na największe nawet hity!), Slayers Again (kolejna po Excellent seria TV Slayersów, opóźniona z powodu masy nadplanowych zajęć głównej seiyuu - Megumi Hayashibary), Record of Lodoss War TV (mega hit! - mówię Wam, to będzie przebój!), AA! Megamisama TV (krótkie, 10 min. odcinki TV lecące w tej chwili na PPV) oraz Trigun (rozwałka na maxa).
- Dwie mega korporacje - AIC i Pioneer - poszły w tym roku swoimi ścieżkami. To nierozłączne duo (pracowali razem nad masą projektów, np. Tenchi Muyo wszystkie serie, kinówki, OAVy) nie przedstawiło żadnych wspólnych planów na 1999 rok. AIC jest zbyt mocno zajęty produkcją odcinków serii TV BGC, chodzą już plotki, iż szefostwo odmówiło pomocy przy produkcji kolejnej serii TV dla Pioneera!

**USA**
- Viz Comm. ogłosił kontynuację serii Kia Asamiyego pod tytułem "Silent Möbius", pod postacią nowych, pierwszy raz przetłumaczonych zeszytów zawierających po 32 strony każdy. Wiadomo również, iż trzecia kompilacja serii Neon Genesis Evangelion nie ukarze się wcześniej niż za 3 miesiące. A to pech...
- Nie uciekając od Viza powiemy również, iż firma zamierza wydać box ze wszystkimi odcinkami telewizyjnymi drugiego sezonu Ranma Nettohen w wersji dubbingowanej. Cała kolekcja zawierać będzie ponad 600 minut animacji, dodatkowo jak zwykle przy takich specjalach każdy box zawierać będzie darmowy CD. Całość kosztować będzie $199.95. No cóż, jak się nie ma co się lubi, rabuje się bank i się ma (czy jakoś tak ^_^).
- Central Park Media ogłosił wydanie całej serii Record of Lodoss War TV oraz Slayers Next. Slayersi wydani zostaną pod koniec kwietnia w wersjach sub i dub, w cenie $19.95.
- Już drugi raz manga "Pokemon" wydawana przez Viza została w całości wyprzedana i czeka na dodruk! "Jeżeli tak dalej pójdzie, Pokemon znajdzie się w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się komiksów w Ameryce" - twierdzi Oliver Chin, dyrektor do spraw marketingu firmy Viz Comm. (wydającej mangę). Przypominamy, iż dodrukowany pierwszy tomik jest nadal dostępny w ofercie tej firmy, natomiast trzecia manga Pokemon ujrzy światło nocne... TFU! dzienne już w tym miesiącu.
- Natomiast Viz Video ogłosił, iż zamierza wydać Fatal Fury na DVD oraz mangową (komiksową) wersję Video Girl Ai w drugim kwartale 1999 roku (na razie komiks ten ciągnie w odcinkach pisemko AnimExpress wydawane przez Animerice).
- ADVision na swojej liście produktów na 1999 rok umieścił serię telewizyjną mega hitu sprzed lat - Bubblegum Crisis! Obecnie na owej liście znajdują się już takie tytuły, jak Ninja Ressurection, Yotoden (znowu ninja), Sakura Taisen, Takegami, Sonic the Hedgehog (posiadacze kosnol spod znaku Sega powinni znać tego fioletowego jeża), Street FighterII V (nareszcie!), City Hunter TV (komedia), Martian Successor Nadesico (najbardziej zakręcona komedia stulecia!), Nadia: Secret of Blue Water (mega hit sprzed lat z Gainaxu - patrz: ten i kolejny numer Kawaii), Slayers Return i Great (kinówki Slayersów), NukuNuku TV (adaptacja TV komedii opisywanej w numerach Kawaii: lipiec-sierpień/98 i grudzień/98) oraz SiN! Masa komedii, dużo "mordobić", kawaii panienki, ADV trafi w tym roku w gusta każdego ^_^. Wszystkie powyższe tytuły zostały potwierdzone przez rzecznika prasowego ADV USA.
- Wioska Anime (www.AnimeVillage.com) Bandaia robi postępy. Najbliższe tytuły to Saber Marionette J (super komedia - świat bez kobiet, zamiast których istnieją marionetki!), całość serii Gundam (ojj, będzie tego duuużo), Cowboy Bebop (niepotwierdzone) i Steam Detective (niepotwierdzone). Mimo, iż jak na razie ludzie spoza USA i Kanady nie mogą zamawiać filmów (Bandaiowa umowa opiewa jedynie na te dwa państwa), to jednak szefostwo planuje otworzenie Europejskiej filii wioski już w tym roku!

**EUROPA**
- Manga Entertainment również wzięła się za nośnik DVD i to ostro! Na pierwszy rzucik idzie cała seria Macross Plus OAV na dwóch dyskach DVD (premiera 25. Maja). Opóźniony zostanie jednak film kinowy Macross Plus the Movie, a to ze względu na skomplikowaną do zdubbingowania ścieżkę dźwiękową. Dodatkowo przedłuży się nieco premiera Wings of Honneamise, gdyż oficjalna wersja DVD wydana w Japonii zawiera całkiem nową ścieżkę dźwiękową w formacie AC-3, szefostwo natomiast zamierza wydać ten film w jak najlepszej jakości. Nowa data premiery WoH to 29 czerwca 1999. Lecz to jeszcze nie wszystko. Firma zamierza wypuścić Lupin III: Castle of Cagliostro i oba filmy kinowe Patlabora na DVD w połowie tego roku. Wszyscy trzymają kciuki... aby premiery się znowu nie przedłużyły ^_^.
- Fani Slayersów - łączcie się! ADVision UK wypuścił w lutym pierwszy film kinowy Slayersów - Slayers Perfect (zwany Slayers: the Motion Picture) w cenie L12.99 (około 70zł). Numer katalogowy - VHSSL/001D. Niestety film jest dubbingowany, buuuuuuu.
- I dalej o Manga Entertainment. Jak już Wam wcześniej wspominałem, firma wstaje na nogi i to "z impetem w głąb" ^_^. Oto plany na najbliższe (oraz za zaległe) miesiące bezpośrednio z firmy - BlackJack (styczeń'99), Fist of the North Star TV#1 (luty'99), Fist of the North Star TV#2 (marzec'99), X: the Movie (kwiecień'99) i Perfect Blue (maj'99)!!! W Polsce trwają już rozmowy z przedstawicielami Manga Ent. o prawa do dystrybucji ich tytułów na naszym rynku, są one jednak we wczesnym stadium (czyli trzymamy kciuki).

**POLSKA**
- Planet Manga zamierza wydać, zaraz po SailorMoon SuperS the Movie, takie hity jak Tenchi Muyo in Love (wersja japońska z polskimi napisami) oraz Armitage III Polymatrix Movie (wersja angielska z polskimi napisami). Wszystkie przyszłościowe filmy będą wypuszczane w oryginalnych wersjach z polskimi napisami - tak trzymać!
- Znowu Planet Manga. Firma zamierza nieco skurczyć dział importów (komiksy Viza, maskotki, soundtracki), na rzecz wydawania nowych tytułów w polskich wersjach. Jak się jednak dowiedziałem od szefa (a jest nim Mr.Root - Robert Korzeniewski), Planet Manga "jest w stanie sprowadzić dowolną ilość towaru wideo, mangowego i upominkowego dla sklepów i firm mangowych w Polsce. Po prostu - inne firmy mogą zamawiać mangi za naszym pośrednictwem". Zainteresowane firmy prosimy o zgłaszanie się do siedziby Planety.
- J.P.Fantastica planuje jeszcze w tym roku rozpocząć wydawanie w wersji polskiej takich hitów jak: Neon Genesis Evangelion, Akira, Dragon Ball... szczegóły w wywiadzie z panem Shinem Yasudą na stronie 43, w tym numerze.

## Konwenty

**USA (będzie)**
- Anime Central 1999' - 23-25 Kwiecień, Rosemont, Illinois (http://www.acen.org).
- Project A-kon 10 - 4-6 Czerwiec, Dallas, Texas (http://www.a-kon.com).
- Anime Expo 1999 - 16-18 Lipiec, Anaheim, California (http://www.anime-expo.org).
- Otakon 1999 - 7-9 Sierpień, Washington D.C. (http://www.otakon.com).

**Polska (było)**
- Cosmic Manga - 30 Stycznia 1999, Wieniawa k/Radomia.
- Krakon'99 - 12-13 luty 1999, Kraków.
- Dzień z Sailor Moon2 - 21 luty 1999, Gdynia
- Animad - 27-28 luty 1999, Łódź.
- Konwent Fantastyki, 6 marzec 1999, Poznań (oś. Przyjaźni, przy kinie "Słońce").

**Polska (będzie)**
- First Impact - początek lipca, Włocławek, kontakt - Robin (e-mail : robin@wwi.pl) (054) 2343978, 0602347195
- Cosmic Manga2 - data nieznana, Radom, kontakt - Przemek (tel. 048 757111 wew.93).

## Tenchi Muyo in Love2!

Okey, wielki BIG news i w ogóle, zebrany do kupy z netowych stron, od Josha oraz ze styczniowego numeru japońskiego miesięcznika Animage. Tenchi powraca na ekrany kin! Produkcja filmu, rozpoczęta całkiem niedawno, bo 24 marca 1998 roku, zakończy się prawdopodobnie na przełomie kwietnia/maja tego roku. "A Far Away Feeling", bo taki ma to dzieło podtytuł, będzie trzecim, finałowym filmem całej serii, dziejącym się jakieś 5 lat po pierwszym filmie kinowym - Tenchi Muyo in Love. Będzie to również pierwszy film kinowy serii zrobiony bez udziału mega korporacji AIC! Na razie znamy tylko kilka faktów, między innymi wątek fabularny, wokół którego akcja będzie się rozgrywać (widzów o słabych nerwach proszę o spoczęcie na podłodze ^_^). Będzie się on skupiał wokół miłosnej przygody Tenchiego, zakochanego po uszy w tajemniczej dziewczynie o imieniu Haruna, którą nasz bohater poznaje podczas jednej ze swoich wypraw. Jego miłość do niej powoduje, iż Tenchi stopniowo zapomina o swoim przeszłym życiu! W całą tą niebezpieczną przygodę są wciągani kolejni bohaterowie filmu. Prawdopodobnie nie ujrzymy tym razem detektywów z Galaxy Police - Mihoshi i Kiyonne, będzie jednak Washu, Aeka, Sasami, Ryoko, Yosho i Nobiyuki oraz... Achika! A ponieważ całość rozgrywa się w kilka lat po pierwszym filmie kinowym, wszyscy bohaterowie wyglądają dorośle (Sasami ma 18 lat!), ukazując tym samym całkiem nowy świat, a pozostawiając jedynie stare, dobre charaktery. Więcej o tym filmie postaramy się napisać w następnym numerze.

Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/Pioneer LDC Inc.

**26.03.99 (piątek) w Gmachu Głównym (A1) Politechniki Wrocławskiej (sala 329) w godzinach 16:00-21:00 (będziemy od 15:15), odbędzie się pokaz anime pod nazwą: "Anime Show 2". Organizatorami są: Dolnośląska Gildia Fantastyki oraz klub Manga Dimension. Kontakt: vit01@kki.net.pl lub 34-34-246 (prosić Agatę).**

## Masakazu Katsura - rozwiązanie konkursu!

W konkursie Masakazu Katsury ze styczniowego numeru Kawaii nagrodę zdobyła: Lilka Kostrzanowska z Krasnegostawu. Mangę z autografami wysyłamy pocztą. Gratulujemy! Spodziewajcie się kolejnych konkursów!

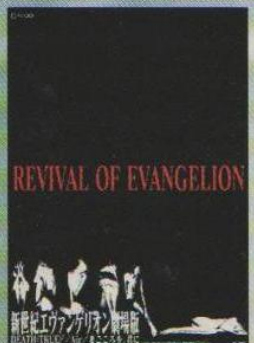
# Gainax - Ewangelia według fanów

Otaku - jeszcze do niedawna słowo zupełnie nam obce, dzisiaj zdobywające coraz to większą rzeszę zwolenników, fanów-maniaków zdolnych poświęcić wszystko dla najdrobniejszej rzeczy dotyczącej ich ukochanego hobby. Przygarnięte przez Francuzów, później Amerykanów, Brytyjczyków, aż w końcu nas - Polaków, słowo to od dawna budzi odrazę i obrzydzenie na twarzach przedstawicieli wielkich japońskich korporacji, starających się "wyplenić fanów" ze swoich list płac. Pośród tych komercyjnych firm stoi niepozorny, trzypiętrowy budynek, od którego emanuje ciepło i ten nieobliczalny, fanowski klimat. To siedziba Studia Gainax, którego pracownicy dorobili się miana profesjonalistów, nigdy nie wyrzekając się bycia prawdziwymi Otaku - coś, co było możliwe jedynie dzięki ich niesamowitej przeszłości...

Chłopaki z Gainaxu nigdy nie opuścili Momodani, swojego rodzinnego, zatrutego do granic możliwości miasta w Osace na rzecz studiów w Tokyo. Byli zbyt szaleni i zbyt dumni, aby dać się ograniczyć przez wielkie korporacje rynku manga/anime. W 1981 roku grupa zebrała swoje siły, aby wspólnie poprowadzić dwudziestą edycję japońskiego konwentu SF - Daicon 3. Na kilkanaście letnich miesięcy przed konwentem, fani z całej szkoły przesiadywali w garażu swojego kolegi Hideakiego, wycinając z plastikowych kartonów kartki wielkości standardowych celuloidów, malując na nich kolejne fazy ruchu postaci i uwieczniając je 8mm aparatem. Cała produkcja skoncentrowała się wokół trójki studentów (Akai Takami, Yamaga Hiroyuki i Anno Hideaki), mających znikome (ale zawsze jakieś) pojęcie o robieniu "ruchomej mangi". Po złożeniu wszystkich klatek w jedną całość powstał ich pierwszy, 4 minutowy film anime, kosztujący zawrotną, jak na owe czasy, sumę 100$ (nie wliczając zakupu aparatu ^_^). Fani z całej Japonii oszaleli na punkcie "nienazwanych talentów" (jak ich określano), sprzedających oprócz garage-video również ręcznie robione t-shirty oraz garage i model kity - rzeczy, o istnieniu których wielcy potentaci rynkowi nie mieli nawet pojęcia! Idąc za ciosem, główni organizatorzy Daiconu 3 otworzyli w swoim miasteczku "General Products" (Grand Prix z "Otaku no Video", to właśnie parodia ich pierwszej firmy) - sklep zajmujący się sprzedażą wszelkich gadżetów związanych wyłącznie z SF. Było to pierwsze takie przedsięwzięcie w Japonii - sklep zajmujący się sprzedażą "fan made stuff", czyli gadżetów robionych przez fanów... dla fanów. Nie zapomnieli oni jednak o swoich korzeniach - oprócz robienia pieniędzy i dobrej zabawy grupa zajmowała się również sponsorowaniem amatorskich konwentów (takich jak Daicon)! W 1983 roku, gdy japoński konwent SF powrócił do Osaki pod nazwą Daicon IV, marzenia o zrealizowaniu filmu anime po raz kolejny zagościły w głowach trójki z GP. Nikt nie przewidywał takiego zakończenia produkcji. Powstał 5 minutowy film anime zrobiony na wzór teledysków ze stacji MTV, który uczynił z nich największe odkrycie 1983 roku w Japonii! To był "kop", którego potrzebowali. Dzięki funduszom ze sklepu GP mieli możliwość pokazywania w ramach festiwalu DAICON FILM (a z czasem w specjalnie do tego celu wynajętych lokalach) kręcone przez siebie tokusatsu (krótkometrażowe, fabularne filmy SF). W latach 1982-1985 (zwróćcie uwagę, że są to podtytuły dwóch części serii "Otaku no Video") amatorskie studio zaprezentowało takie dzieła, jak : "Aikoku Sentai Dai-Nippon" (sierpień 1982), "Kaiketsu Notenki" (parodia kultowej serii 1979 roku "Kaiketsu Zubatto", wypuszczona w sierpniu 1982), "Kaettekita Ultraman" (Ultraman Powraca - wyciągnięte z własnych zbiorów Hideakiego Anno w marcu 1983), "Kaiketsu Notenki 2" (styczeń 1984) oraz "Yamata Orochi no Gyakushuu" (Zemsta Yamaty Orochi - Ośmioglowy Wąż - filmowanie rozpoczęte w sierpniu 1984, zakończone w grudniu 1985), dzisiaj już w ogóle niedostępne, chowane w pancernych kasach ze stopu tytanu wykładanych jedwabiem, spoczywają na nośnikach VHS w domach tych nielicznych fanów, którzy mieli kontakt z "Gangsterami z Momodani".

Gra "Princess Maker 2".

Nie myślcie jednak, iż przez te wszystkie lata żaden z potentatów rynkowych nie zwrócił uwagi na nasze, wtedy jeszcze, dzieciaki. Zainteresowała się nimi największa korporacja w Japonii - Bandai Corp., która z ich planów dotyczących realizacji 30 minutowego filmu anime, opowiadającego historię pierwszego człowieka w kosmosie, zrobiła dwugodzinny film anime z prawdziwego zdarzenia, kręcony profesjonalną, 35mm kamerą! Wyreżyserowany przez Yamagę Hiroyukiego (będącego wtedy w wieku 24 lat) film trafił do kin w marcu 1986 roku (dokładnie 11 lat przed "Evangelion Death&Rebirth"!) pod nazwą "Ooritsu Uchuugun - Honneamise no Tsubasa" (The Royal Space Force - Wings of Honneamise), a jego budżet osiągnął zawrotną sumę 800 milionów yenów, stając się pierwszą



Plakat z ostatniego filmu kinowego serii Evangelion - Revival of Evangelion.

Najnowszy projekt Gainaxu - seria "Blue Uru", o której pisaliśmy już w Kawaii z grudnia'98 w "Newsach".

poważną inwestycją firmy Bandai... i nie tylko. Specjalnie do tego przedsięwzięcia drużyna z GP założyła w grudniu 1984 roku swoją pierwszą spółkę - GAINAX Co. Ltd., której siedzibę przeniesiono w styczniu 1986 roku do Kichijooji w Zachodnim Tokyo (tego samego miesiąca nastąpiła katastrofa Challengera). Niestety pech chciał, iż wizja świata stworzona przez Yamagę nie spełniła oczekiwań publiczności, nastawionej bardziej na romans, niż na opowieść intelektualistyczną. Wielkie dzieło musiało zadowolić się jedynie pochwałami krytyków i szacunkiem fanów w Japonii oraz specjalną nagrodą przyznaną przez The Washington Post podczas swojej premiery video na rynku USA w latach 1994-95, aby dopiero we wrześniu 1994 roku zwrócić w pełni pieniądze wydane na produkcję przez firmę Bandai. W międzyczasie GAINAX nie przestawał robić tego, o czym każdy z jego założycieli marzył od dzieciństwa - filmów anime. Po znikomym sukcesie "Honneamise" szefostwo zadecydowało o zmianie podejścia do kolejnych produkcji - w październiku 1988 roku światło dzienne ujrzała trzyczęściowa seria "Top o Nerae!" (Aim For the Top!), której pomysłodawcą był prezes Gainaxu - Toshio Okada, a reżyserem Hideaki Anno. "*Chcieliśmy zrobić coś świeżego - rozerwaliśmy więc gatunek SF na strzępy i złożyliśmy z powrotem do kupy, rozpoczynając Aim For the Top! parodią, lecz wraz z rozwojem akcji przemieniając go w poważny dramat*" - wspomina Okada. "Aim For the Top! - Gunbuster" okazał się ogromnym sukcesem, na który Hideaki Anno, Toshio Okada oraz Yamashita Ikuto pracowali przez prawie rok czasu. Seria zaskakiwała świeżością zarówno w ukazywaniu fabuły, jak i w mecha designie (pamiętajmy bowiem, iż Yamashita Ikuto jest twórcą designu Eva Unitów!!!). Wraz z "Gunbusterem", Gainax zapoczątkował pewną tradycję zamieszczania po każdej części OAV krótkich filmików utrzymanych w stylu SD (super deformed) przedstawiających dogłębniej świat, w jakim rozgrywa się akcja serii oraz tłumaczących zjawiska w nim zachodzące. Sposób ukazania technicznej części świata był tak realistyczny, iż zdarzały się nawet telefony do siedziby firmy z laboratoriów fizycznych o pozwolenie na wykorzystanie pomysłów w rzeczywistości! (jak do tej pory żadna z teorii nie została jednak potwierdzona). Jakby tego było mało, ostatni odcinek Gunbustera zrobiony był techniką czarno-białą - część fanów, która nie wiedziała o tym fakcie, poczęła wnosić skargi do dystrybutorów o sprzedaż defektywnych kaset! Gdyby nie napisy zrobione przez firmę Kiseki utrzymane w standardowym, żółtym kolorze, sam bym się nabrał, hehehe.

Screeny z artbooku z oficjalnej gry "Eva" na wszystkie platformy (PSX, Saturn, Mac, PC) - "Girlfriend of Steel" (zajmuje 3CD).

Mniej więcej w tym samym czasie narodził się, sławny do dnia dzisiejszego, "Dream Team" Gainaxu, w skład którego wchodzili : Hideaki Anno (reżyser, animator, cel-painter, mangaka, scenarzysta, jeden z założycieli Gainaxu i Bóg jeden wie kto jeszcze), Yoshiyuki Sadamoto (mangaka, chara designer), Yamashita Ikuto (mecha designer), Hiroyuki Yamaga (scenarzysta) oraz Sagisu Shiroo (kompozytor i muzyk). Dzięki ogromnemu wysiłkowi wszystkich pracowników Studia Gainax, a przede wszystkim owego Dream Teamu, w marcu 1990 roku światło dzienne ujrzała jedna z dwóch najsławniejszych serii telewizyjnych Gainaxu - "Fushigi no Umi no Nadia" (Nadia of the Mysterious Seas/The Secret of Blue Water - o którym możecie przeczytać gdzieś w głębi tego numeru "Kawaii"). Dzieło to, zainspirowane twórczością Juliusza Verne'a (a przede wszystkim jednym z jego dzieł - "20 tysięcy Mil Podmorskiej Żeglugi"), a zrealizowane przy pomocy największej jak na owe czasy stacji telewizyjnej w Japonii - NHK, z góry zostało "skazane na sukces". Pierwszy raz podczas swojej wieloletniej działalności Gainax zagarnął zarówno przychylne zdania krytyki, jak i poparcie fanów oraz dużą ilość pieniędzy. Nastały czasy, gdy słowo "gainax" zagościło na ustach każdego Japończyka. Ich dawne, zapomniane już, produkty w tempie ekspresowym znikały z półek sklepowych, firma rozbudowała swoją siedzibę o dział zajmujący się produkcją (developingiem) gier komputerowych, unowocześniono sprzęt wizualny używany w studiu, zatrudniono większą ilość pracowników. Firma się rozwijała. Do czasu. We wrześniu 1991 swojej premiery doczekała się typowo fanowska produkcja utrzymana w klimacie z lat świetności "Gangsterów z Momodani" - "Otaku no Video", z designem "wybuchowego faceta" Kenichiego Sonody, ukazująca życie Otaku w krzywym zwierciadle. Jednak społeczeństwo japońskie nie chciało, nie mogło pozwolić na przyznanie się do okrutnej prawdy, jaką było odrzucanie i izolowanie fanów mangi i anime... Nie chciało, a może nie było w stanie zapomnieć serii okrutnych morderstw sprzed dwóch laty, popełnianych na dzieciach, których sprawcą był Miyazaki Tsutomu, podający się za "otaku" psychopata... Pojawiło się jeszcze parę pomysłów na uratowanie reputacji studia, jak seria telewizyjna "Gunbustera", do której nagrano nawet promocyjny klip i wydano jako część "Gunbuster Sound Collection", jednak produkcja nigdy nie ruszyła... Gainax zamarł...

Gdyby nie inwestycja w rozwój działu komputerowego, kto wie czy studio istniałoby do dnia dzisiejszego. W 1989 roku, jeszcze przed premierą "Nadii" oraz "Otaku no Video", jeden z założycieli Gainaxu - Akai Takami, dokonał ogromnego przełomu. Napisał pierwszą, w pełni interaktywną grę komputerową, praktycznie sam! Nosiła ona tytuł "Dennoo Gakuen" (Cybernetyczna Szkoła) i była rozprowadzana przez "General Products", stając

Oto trzej założyciele Studia Gainax - Hideaki Anno (pan z brodą), Hiroyuki Yamaga oraz Takami Asai (w okularach).

się pierwszym tego typu produktem wydanym przez Studio Gainax. Kolejna gra, "Silent Mobius" została wybrana jako najlepszy produkt softwarowy 1990 roku w Japonii! W maju 1991 na ekrany

Heheh, Misato w "Otaku no Video"???

monitorów i CDRomy komputerów weszła jedna z najsłynniejszych gier Gainaxu - "Princess Maker". Była to swego rodzaju symulacja procesu wychowywania własnej córki, od narodzin (Tak bez seksu? I gdzie tu zabawa? ^_^), poprzez edukację, na pracy zawodowej skończywszy. Produkt okazał się na tyle wielkim sukcesem, iż nawet tak ogromne firmy jak Pioneer zgłaszały się do Gainaxu w celu sponsorowania produkcji filmów anime! Studio odmawiało jednak współpracy, gdyż w przeciwieństwie do innych profesjonalnych firm wydających anime zgodnie z terminami, nie zważając na to czy produkt jest dobry, czy też nie, Gainax nie jest w stanie tworzyć, dopóki serca wszystkich pracowników nie zostaną włożone w produkcję - wszystko co robią jest wysiłkiem całej ekipy, prezes Okada nazywa to "kontrolowanym chaosem". W lutym 1992 roku, w celu łatwiejszej dystrybucji zarówno anime jak i multimediów, "General Products" został wcielony do Gainax Co. Ltd. Od tamtej pory programiści z GX pracowali dzień i noc, zalewając rynek gier komputerowych swoimi produktami (np. "Battleskin Panic 9821"), aby w połowie 1993 roku wypuścić sequel do Princess Makera - "Princess Maker 2" - grę posiadającą ponad 70 różnych zakończeń! W latach panowania na rynku komputerowym Gainax utworzył również "GAINAX Station", specjalne forum na NIFTY-Serve (odpowiednik amerykańskiego Compu-Serve) dotyczące sieci komputerowych. W 1994 roku zorganizował pierwsze masowe spotkanie z fanami - "Gainamatsuri" (Festiwal Gainaxu), na drugiej edycji zaprezentował połączenie wewnętrznej sieci LAN z Internetem i BBSem, tworząc tym samym coś na rodzaj wirtualnego expo.

W październiku 1995 roku Studio Gainax powrócilo do życia, aby jeszcze raz udowodnić, iż "prawdziwych fanów nie zostawia się w potrzebie". W środę 4 października 1995 roku, o godzinie 18:30 na stacji TVTokyo wyemitowany został pierwszy odcinek serii "Shin Seiki Evangerion" (Neon Genesis Evangelion), do produkcji którego zaprzęgnięto dawny Dream Team pracujący nad "Nadią". Reżyserem serii został ponownie genialny Hideaki Anno, dla którego Evangelion był obroną przed wygnaniem z panteonu twórców Anime. Tak wielkiego sukcesu nikt się nie spodziewał! Studio powstało z grobu, zyskując w ciągu zaledwie kilkunastu tygodni setki milionów fanów na całym świecie. Przez prawie trzy lata saga spod znaku Eva nieprzerwanie rządziła zarówno na rynku anime, jak i gier komputerowych, aby w 1998 roku ustąpić miejsca nowej serii telewizyjnej - "Kareshi Kanojo no Jijoo" ("Ich problemy" - moje wolne tłumaczenie). Jest to fascynująca opowieść o przygodach dwóch młodych ludzi - uczennicy Miyazawy Yukino oraz ucznia Arimy Souichiroo, walczących jedno z drugim o pierwszeństwo na liście najlepszych studentów szkoły. Podczas serii bohaterowie zaczynają poznawać się bliżej, aby (jak to mówią na liście rec.art.anime) *"zmierzyć się z problemami, o których my nie mamy nawet pojęcia"*. Reżyserem serii jest sam Hideaki Anno, który poświęcił prawie dwa miesiące na rozmowy ze studentami z różnych szkół w Japonii, aby jak najwierniej oddać poglądy młodzieży oraz klimat panujący w szkole średniej. Przy produkcji zatrudniono dużą ilość młodych twórców mając nadzieję, *"iż docenicie moc drzemiącą w tym młodym, energicznym zespole, robiącym wszystko co w jego mocy, aby ukazać Wam całą zabawę jaką niewątpliwie jest ta manga..."*.

Pomimo tylu sukcesów, pomimo tak wielu porażek, Studio Gainax nadal istnieje i istnieć będzie jeszcze przez wiele lat. To, co wyróżnia ich spośród innych komercyjnych potentatów rynku anime/manga, to fakt, iż od początku, aż do dziś przyznają się, że są po prostu "zafascynowanymi światem anime-fanów", i pracują tylko wtedy, gdy ich serce im na to pozwala... To jest w nich najwspanialsze i właśnie za to kocham każdą, nawet najmniejszą część ich twórczości. Mam nadzieję, że i Wy będziecie w stanie pokochać ich tak bardzo, jak ja (a może i bardziej...). Tym oto artykułem chciałem przybliżyć Wam historię fanów, którym się udało - ludzi takich jak niektórzy z nas, mających oprócz planów, również i chęć działania... nie poddawajcie się, Tattakae OtaKingu!

Oto screeny z gry "Evangelion" na konsole N64.

Gunbuster.

*Robin*

**P.S. Art. ten pisałem przez prawie miesiąc, szukając wszelkich informacji o Gainaxie w internecie, bezpośrednio u nich samych oraz w magazynach anglojęzycznych poświęconych mandze i anime. Mam nadzieję, że docenicie nie moje starania, ale Studio, o którym napisałem...**

**Dane techniczne:**
**Nazwa firmy: GAINAX Co., Ltd.**
**Adres: 2-5-22 Nakamachi, Musashino-shi. Tokyo 180 JAPAN**
**Telefon (poza Japonią): +81 422-53-5568**
**FAX (poza Japonią): +81 422-53-5565**
**Założona 25 grudnia 1984 roku.**

## Od autora

- Gainax nie zaprzestał badań nad rozwojem sieci komputerowych i organ odpowiedzialny za tę dziedzinę informatyki istnieje do dzisiaj (mają już na swoim koncie wiele znaczących osiągnięć).
- Niedawno firma popadła w konflikty z Urzędem Skarbowym Japonii, a to z powodu oszustw podatkowych podczas podliczania przychodów i rozchodów serii Evangelion.
- Właśnie powstaje trzecia część Princess Makera na konsolę PSX, która wydana zostanie dzięki NINELIVES - firmie założonej przez twórcę serii, Akai Takami.
- Niedługo wyjdzie gra "Shin Seiki Evangelion" na konsolę Nintendo 64! Będzie to bijatyka 3D, zawierająca miażdżące, zapierające dech w piersiach, super realistyczne sceny walk z pierwszych trzech epizodów! Specjalnie na potrzeby gry stworzono w pełni trójwymiarowe Tokyo-3 oraz scenariusz na wypadek, gdybyśmy nie byli w stanie obronić miasta przed Aniołem! Zawsze chciałem mieć możliwość pilotowania Eva, no i proszę! Dla tej gry warto będzie kupić całą konsolę! (no, chyba że rozwinie się pomysł z emulatorem N64 na PC). Screeny z gry pochodzą bezpośrednio od Gainaxu...

# Nadia
## the Secret of Blue Water

Wiek XIX - wiek pary i rewolucji przemysłowej. Wiek niezwykłych odkryć i śmiałych idei. Wiek wizjonera - Juliusza Verne'a. Jego wyobraźnię pobudzały odwieczne marzenia człowieka: by wzbić się w powietrze, wydrzeć bogom tajemnice gwiazd i zgłębić niezbadane dotąd podmorskie otchłanie. Tym razem człowiek w walce o spełnienie snów miał nowego, silnego sprzymierzeńca - naukę. Ona miała pozwolić ludziom pokonać granice, których przekroczenie było do tej pory jedynie mrzonką.... Ale czy była odpowiedzią na wszystkie pytania?

### PIĄTEK TRZYNASTEGO, CZYLI NARODZINY LEGENDY

13 kwietnia 1990, w piątek, ogromna rzesza japońskich fanów animacji nastawiła swoje telewizory na stację NHK. Nic dziwnego, tego dnia miała bowiem miejsce premiera nowego serialu, wyprodukowanego przez kultowe studio Gainax, znane wówczas z takich produkcji jak epickie, wiekopomne dzieło "Oneamis-no tsubasa: Oritsu uchu gun" ("Wings of Honneamise" - opis w Kawaii z grudnia 1998 roku) oraz doskonałego OAV z gatunku "wielkich robotów", "Top o Nerae Gunbuster" ("Aim for the Top! Gunbuster"). Mimo małego (ilościowo! jakościowo wręcz przeciwnie!) dorobku Gainax zdążył już na dobre zadomowić się w świadomości fanów jako studio, po którym można spodziewać się naprawdę interesujących i dojrzałych projektów. Tym bardziej ich ciekawość podsycała zapowiedź pierwszego serialu telewizyjnego Gainaxu. "Otakings" nie zawiedli oczekiwań. Przygotowali prawdziwą ucztę - "Fushigi-no Kuni-no Nadia: Nautilus Story" ("Nadia z Tajemnych Mórz: historia Nautilusa") znaną także jako "Nadia - the Secret of Blue Water".

### 100 LAT WCZEŚNIEJ, CZYLI LA BELLE EPOQUE

Świat, do jakiego Gainax zaprosił widzów, był sporym zaskoczeniem. Akcja "Nadii" rozgrywa się w prawdziwie magicznym otoczeniu. Wspaniały koniec XIX wieku, pełen nadziei i oczekiwań jasnej przyszłości , wiary w naukę, nie zapowiadający tragedii przyszłego stulecia - wojen światowych, masowej zagłady, broni atomowej... Tymczasem trafiamy do rzeczywistości nieco różniącej się od relacji naszych prababci, za to pochodzącej prosto z kart powieści Verne'a. Samoloty, czołgi, okręty podwodne... a także najprawdziwsze parowe mecha.

Jest rok 1889. W stolicy Francji, Paryżu, otwarta zostaje Wystawa Światowa. [1] Wydarzenie to zgromadziło przedstawicieli międzynarodowej nauki i śmietankę kultury. Wszyscy w radosnym podekscytowaniu oczekują spełnienia marzeń o nadchodzącym XX wieku. Jednocześnie są zaniepokojeni doniesieniami prasowymi o zatonięciach kolejnych statków, zaatakowanych przez tajemniczego morskiego potwora.

Czternastoletni wynalazca Jean Coq de Raltigue, także dzieli te marzenia o przyszłości, a zwłaszcza sen o lataniu. Właśnie przypłynął do Paryża, by wraz ze swoim wujkiem wziąć udział w Międzynarodowym Konkursie Machin Latających, organizowanym z okazji Wystawy. Właśnie dopieszczają ostatnie szczegóły budowy napędzanego siłą mięśni wehikułu "Louis LaSeine VI" (co daje wujkowi okazję do popisania się swoją niezręcznością), gdy nagle Jean dostrzega....

### PIĘKNA I TAJEMNICZA

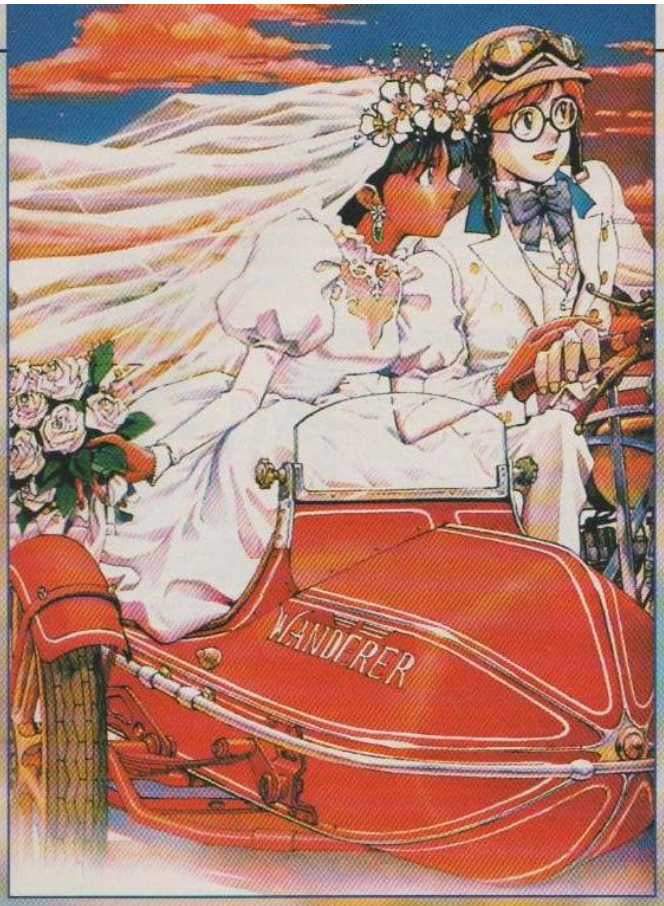
... pełną egzotycznej urody tajemniczą młodą dziewczynę, jadącą na rowerze ulicami Paryża. Mimo, że Jean swoje życie postanowił poświęcić nauce, uczucia przejęły kontrolę nad rozumem. Zakochał się od pierwszego wejrzenia. Jak każdy prawdziwy mężczyzna, postanowił zrobić sobie małą przerwę w pracy. "Jeszcze tu wrócę" rzucił niczym terminator [2] osłupiałemu wujkowi i podążył za zewem natury. Oh l'amour, ty swą mocą potrafisz równać z ziemią góry, a co dopiero serduszko biednego Jeana...

Tymczasem piękna, śniada nieznajoma stała na platformie widokowej wieży Eiffela. Ogarniały ją wspomnienia z miejsc, które odwiedzała - Egipt, Europa... "Czy pochodzę z któregoś z nich?" zastanawiała się, nie wiedziała bowiem nic o miejscu swego urodzenia. "Czy jestem z Afryki, tak jak ty?" - na próżno pytała swego młodego lwa (słowo "lwiątko" nie określa dobrze jego charakteru) noszącego dumne imię King (i stosowną do tego minę).

Wreszcie nasz zakochany przyjaciel odnalazł swą wybrankę. Niestety, próba nawiązania znajomości nie wypadła najlepiej (101 powodów, dla których otaku nie mają dziewczyn...). Dziewczyna nie chciała rozmawiać z nieznajomym i poprosiła, by odszedł. Niezrażony Jean próbował tematem rozmowy uczynić Kinga: "Jaki dziwny kot..." , czym nie zaskarbił sobie sympatii. "To jest LEW" - usłyszał w odpowiedzi. Zanim jednak zdążył skompromitować się jeszcze bardziej, coś dziwnego stało się z niebieskim klejnotem, który dziewczyna nosiła na szyi. Nagle zaczął błyskać i wydawać niepokojące dźwięki... Dziewczyna zabrała Kinga i już miała zamiar iść, gdy...

### ICH TROJE, CZYLI GANGSTERZY I GENTLEMANI

...drogę zablokowała im kobieta i dwóch mężczyzn. Kobieta, niejaka Grandis, bezceremonialnie zażądała owego dziwnego niebieskiego kamienia, nazywając go "Blue Water". Jean, niewiele myśląc (miłość zaślepia... a także ogłupia) stanął w obronie dziewczyny, co sprowokowało łatwą do przewidzenia reakcję Grandis. Przywódczyni wydała rozkaz "Brać ich!" swoim dwóm "brutalom": Sansonowi i Hansonowi (oczywiście, byli to "brutale-gentlemani", bo kiedyś, drogie dziatki, wszystko było z klasą, nawet "element przestępczy", nie to, co dzisiaj, chlip), do czego obaj ochoczo przystąpili. Jean nie sprawdził się najlepiej w roli obrońcy (natura zadbała raczej o jego rozwój umysłowy...), nie zawsze dobre chęci idą w parze z równie dobrym wykonaniem... Na szczęście tajemnicza dziewczyna i jej lew okazali się trudni do złapania. Udało jej się odwrócić uwagę złoczyńców od oszoło-



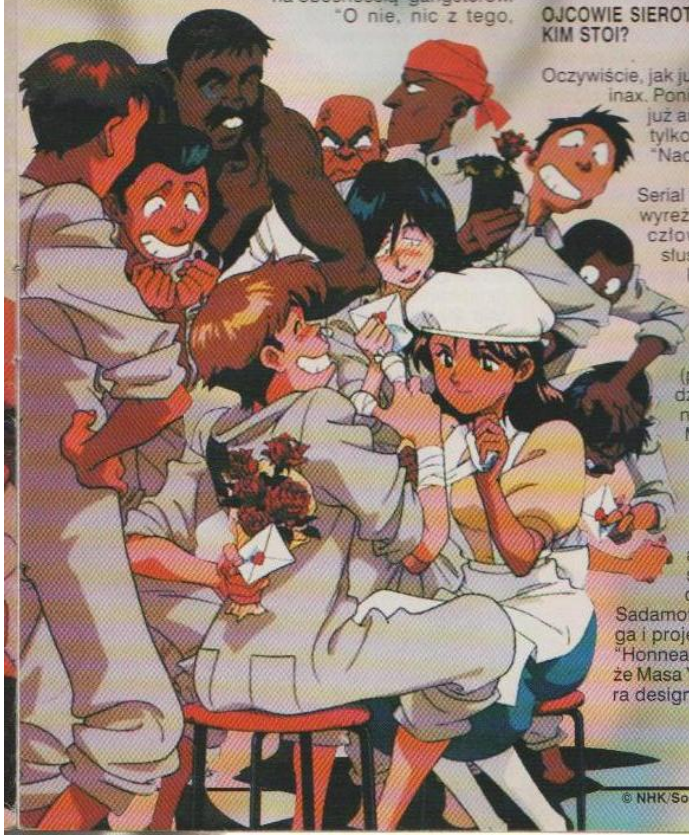

szefie!" - pomimo przymilnej namowy swojego bossa Nadia (doch sie sagt "Nein", immer wieder "Nein" - niemiecki opening) nie zgadza się na "powrót do domu" i próbuje uciec. Jean, który dostrzegł co się święci, ruszył dziewczynie na ratunek, jednak tym razem na drodze stanął mu przeciwnik, na którego nie był przygotowany. Niesamowity Gratan, Gradis Tank, czyli najwspanialsze [3] mecha w historii maszyn parowych, wielozadaniowy transformowalny czołg z listą funkcji większą niż słynny szwajcarski scyzoryk... Jean nie mógł patrzeć spokojnie, jak trójka złoczyńców odlatuje (tak, tak, Gratan jest NAPRAWDĘ wielofunkcyjny!) z porwaną Nadią. Biegiem wrócił na Konkurs Machin Latających, nie tracąc ani chwili zabrał samolot oszołomionemu wujkowi i wystartował poza kolejnością (taranując zawodnika z Japonii) w pogoń za zmienionym w balon czołgiem. W końcu rozbił swój pojazd rozdzierając powłokę balonu. W zamieszaniu jakie powstało po wypadku udało mu się uwolnić Nadię i razem wpadli do Sekwany na chwilę przed rozbiciem Gratana.

Zostawiając w tyle trójkę rzezimieszków, King, Nadia i Jean wrócili na jego łódź. Nadia nie miała dokąd pójść - była sierotą i jako dziecko została sprzedana do cyrku, jedynego domu jaki znała. Teraz nie miała już nawet tego i wszystko co jej pozostało, to nadzieja, że odkryje prawdę o swoim pochodzeniu. Jedyny ślad prowadzący do jej przeszłości to niezwykły klejnot Blue Water, który miała ze sobą od zawsze - jej jedyna pamiątka... Jean, który także był sierotą, postanowił pomóc swojej nowej przyjaciółce i zabrać ją do Afryki, skąd jak wydawało mu się, pochodziła Nadia...

To jednak dopiero początek. Nasi bohaterowie nie mają nawet pojęcia, dokąd i jak krętymi ścieżkami poprowadzi ich przeznaczenie...

mionego Jeana i uciekli, dając niezwykły popis akrobacji...

Jean pozostał sam, jedynie ze wspomnieniem pięknej nieznajomej... Hmm, gdzie można znaleźć akrobatkę i lwa? Oczywiście w cyrku! Bingo! W czasie przedstawienia Jean poznał wreszcie imię dziewczyny... Nadia... Z zachwytem oglądał jej popisowy numer, stanowiący kombinację akrobacji i tresury lwów. Tymczasem znany już nam gang złodziei klejnotów metodą "kija i marchewki" tłumaczył właścicielowi cyrku, że Nadia jest zaginioną młodszą siostrą Grandis i najwyższa pora, by "siostrzyczka" zabrała ją do domu. Gdy Nadia wróciła po występie do swojego wozu, została zaskoczona obecnością gangsterów. "O nie, nic z tego,



## OJCOWIE SIEROTEK, CZYLI KTO ZA TYM WSZYSTKIM STOI?

Oczywiście, jak już napisałem - kultowe studio Gainax. Ponieważ w tym samym numerze jest już artykuł na ten temat, ograniczę się tylko do krótkiej wzmianki o twórcach "Nadii".

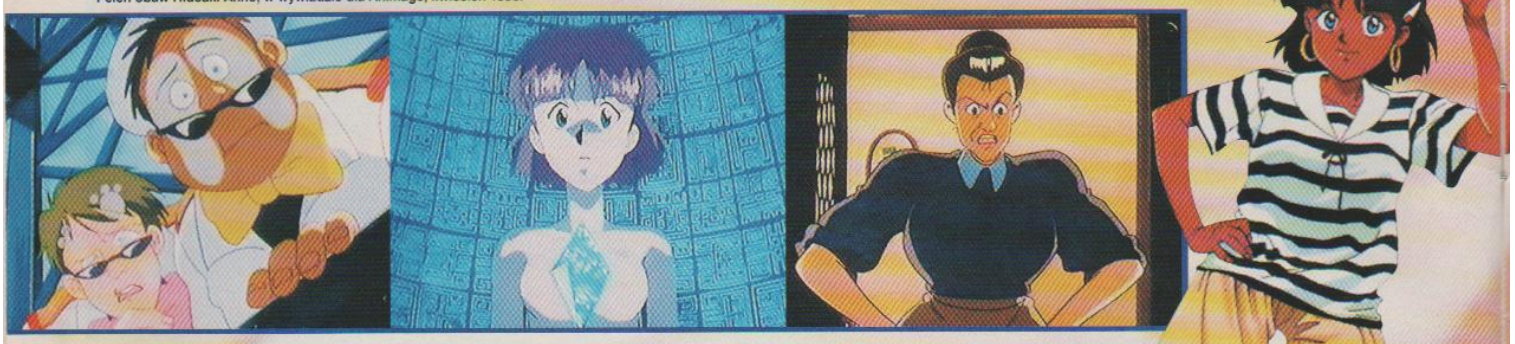
Serial "Fushigi-no Kuni-no Nadia" został wyreżyserowany przez Hideaki Anno, człowieka kojarzonego głównie (i słusznie) z "Neon Genesis Evangelion". Zanim jeszcze powstał Gainax, Anno brał udział (jako animator) w pracach nad serialem znanym jako "Superdimensional Fortress Macross" (patrz: ten numer Kawaii oraz grudzień 1998), a także "Kaze-no Tanino Nausicaa" słynnego Hayao Miyazakiego. Współtworzył także krótkie filmy anime otwierające konwenty Daicon III i IV. Gdy zespół "Daicon Film" został przekształcony w Gainax, był mecha designerem w "Wings of Honneamise" oraz reżyserem "Gunbuster". Współreżyserem i chara designerem "Nadii" był Yoshiyuki Sadamoto, to spod jego ręki wyszła manga i projekt postaci "Evangelion", a także "Honneamise". Nad "Nadią" pracował także Masa Yuki, który wsławił się później chara designem "Macross Plus".

© NHK/Sogovision/Toho/Gainax

Oni oraz inni członkowie ekipy przygotowali coś, co na długo zapada w pamięci każdego miłośnika przygody...

**"...realizacja serii telewizyjnej to jak rejs po morzu w przeciekającej łodzi. Najlepsze co można zrobić, to uruchomić pompy, aby jak najdłużej utrzymać się na powierzchni. Jeżeli moja łódź i tak musi zatonąć, to mam nadzieję, że nie wcześniej niż po ukończeniu trzydziestu dziewięciu odcinków. Wiele seriali anime poszło na dno gdzieś wcześniej po drodze."**

**Pełen obaw Hideaki Anno, w wywiadzie dla Animage, kwiecień 1990.**



## PRZYGODA Z NADIĄ... BEZ ZDRADZANIA TAJEMNIC...

Jean obiecał Nadii zabrać ją do Afryki. "Afryka jest taka duża... i tak daleko..." pomyślała dziewczyna. Ale Jean miał przygotowane rozwiązanie tego problemu. Pokazał Nadii swoją dumę, prawdziwy napędzany silnikiem samolot, "Louis LaSeine VII" ("Louis VI" rozbił się w czasie brawurowej akcji ratowania Nadii), nad którym pracował wraz ze swoim ojcem, także wynalazcą. (Ojciec Jeana zaginął w czasie wyprawy badawczej, czego sprawcą był prawdopodobnie tajemniczy potwór morski). Okazało się, że Nadia i Jean nie mieli zbyt wiele czasu na przygotowania do drogi, gdyż nagle dom Jeana został zaatakowany przez gang Grandis, żądający natychmiastowego oddania Blue Water! Szybka decyzja i... odlot do Afryki, a w tyle zdumieni złodzieje... (ooo, ten samolot NAPRAWDĘ lata...). Jednak los od samego początku nie szczędził im przykrych niespodzianek. "Louis VII" uległ awarii z powodu, eee, "błędu konstrukcyjnego", co jest właściwie wizytówką wynalazków Jeana. No cóż, z głośnym "plum" pojazd naszych przyjaciół znalazł się w wodzie... I pewnie by tak unosili się na powierzchni morza do końca życia (czyli nie aż tak długo...), gdyby nie zostali uratowani przez okręt wojenny "Abraham", polujący na potwora morskiego zatapiającego statki. Tymczasem gang Grandis niestrudzenie podążał ich tropem, co nie spodobało się kapitanowi "Abrahama". Grandis natomiast nie spodobały się strzały ostrzegawcze oddane w kierunku jej czołgu, więc również odpowiedziała ogniem. W rezultacie potyczki załoga Gratana została wzięta do niewoli. Poszukiwany "potwór morski" w końcu zaatakował. Spotkanie z nim nie skończyło się zbyt dobrze dla "Abrahama" - w wyniku kolizji i walki z monstrum, które okazało się okrętem podwodnym, zatonął. Nadia, Jean i King zostali niespodziewanie uratowani przez innego u-boota - "Nautilusa", jego enigmatycznego kapitana Nemo i pierwszą oficer, młodą dziewczynę - Elektrę. Pobyt na "Nautilusie" trwał krótko, zreperowanym i udoskonalonym przez jego mechaników "Louisem VII" Jean i Nadia mogli kontynuować podróż.

Kręte ścieżki przeznaczenia znowu okazały się niełaskawe dla naszych bohaterów. Ich samolot został zestrzelony nad wyspą, nad którą przelatywali. Tam spotkali czteroletnią Marię, której rodzice zostali zabici przez Neo-Atlantydów, wojskową organizację mają na celu przejęcie władzy nad światem. Tajna baza zbrodniczego ugrupowania znajdowała się na tej właśnie wyspie. Nagle okazało się, że nie tylko gang Grandis chciał zdobyć Blue Water. Przywódca sił zbrojnych Neo-Atlantydów, Gargoyle, poszukiwał klejnotu ze względu na moc jaką krył w sobie niebieski kamień. Moc, jak twierdził, potrzebną by światem mógł rządzić imperator Neo, ich władca. Nadia, King i Marie zastali porwani przez oddziały zamaskowanych żołnierzy Gargoyle'a. Jeanowi udało się uciec, ale obiecał Nadii, ze po nią wróci. Pomoc nadeszła z nieoczekiwanej strony. Gang Grandis także znalazł się na wyspie i postanowił połączyć swoje siły z Jeanem, z jednej strony chcąc dostać Blue Water, ale także by uratować Nadię, gdyż trzeba dodać, że trójka złodziei nie była tak doszczętnie zdemoralizowana. Wspólnym wysiłkiem (i dzięki cudnym właściwościom Gratana) udało im się uwolnić Nadię z rąk szaleńca, ale gdy do akcji wkroczyły oddziały Neo-Atlantydów, nasi bohaterowie zdawali się stać na przegranej pozycji... Wtedy pojawił się "Nautilus" kapitana Nemo, jak się okazało, śmiertelnego wroga Neo-Atlantydów. W bitwie, jaka rozgorzała, została zniszczona baza organizacji, lecz Gargoyle zdołał uciec.

## 20 TYSIĘCY MIL PODMORSKIEJ ŻEGLUGI

Nadia, Jean, Marie, King i załoga Gratana zostali uratowani przez "Nautilusa". Pobyt na okręcie od razu wywołał wiele emocji. Grandis od pierwszego wejrzenia zakochała się w surowym kapitanie Nemo, w związku z czym postanowiła porzucić drogę występku. Jean i Hanson, (konstruktor Gratana), byli zachwyceni technologią zastosowaną przy budowie u-boota. Sanson próbał używać swojego "wdzięku osobistego", by zwrócić na siebie uwagę Elektry, a ona sama zazdrosna o Grandis wdzięczącą się do kapitana... Oh yes, love is in the air (under water?...). Te odcinki najbardziej wydają się oddawać klimat powieści "20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi" Juliusza Verne'a, pełną niezwykłych przygód podróż przez niezbadane głębie oceanu... Walka z olbrzymią ośmiornicą, poszukiwanie w podmorskich odmętach lekarstwa dla zakażonych Nadii i Marie, wizyta w ruinach starożytnej Atlantydy, baza "Nautilusa" pod lodową pokrywą Antarktydy... Powstaje wiele pytań. Skąd pochodzi tak zaawansowana technika? Jakie tajemnice skrywa kapitan Nemo i skąd wziął się w jego posiadaniu dziwny niebieski klejnot?... Dlaczego z takim poświęceniem załoga "Nautilusa" walczy z Neo-Atlantydami? Nagły zwrot akcji nastąpił, gdy Jean prowadził eksperymenty z modelem rakiety. Konstrukcja eksplodowała zaraz po krótkim locie (Pierwsze Prawo Wynalazków Jeana - nic co ma działać, nie będzie działać), co nie obyło się bez zwrócenia uwagi niepożądanych osób... Gargoyle obserwował rozwój wypadków z latającej fortecy. "Nautilus" został otoczony przez sześć GarFish, czyli neo-atlantydzkich okrętów podwodnych, takich samych, jak ten który zatopił "Abrahama". Rezultat nierównej walki był łatwy do przewidzenia. Gratan, do tej pory zadekowany na okręcie Nemo, wraz ze swą trzyosobową załogą wyruszył, by walczyć z siłami przeciwnika. "Nautilus" został trafiony i uszkodzony, ale zanim poszedł na dno, kapitan Nemo wystrzelił kapsułę ratunkową z dziećmi i Kingiem na pokładzie. Nieoczekiwanie, do głosu doszła przeszłość Elektry... Kogo tak naprawdę nienawidzi? Jaki jest związek między Neo-Atlantydami, Kapitanem Nemo, a koszmarem z dzieciństwa Elektry??? Dramatyczne wydarzenia, jakie nastąpiły, choć trochę uchyliły rąbka tajemnicy pogrzebanej w przeszłości Nemo...

O nieeee! Ona ma Iwa, a my tylko Chomika Alfreda!!!



© NHK/Sogovision/Toho/Gainax

## TAJEMNICZA WYSPA

Kapsuła ratunkowa została wyrzucona na brzeg bezludnej wyspy. Jean, Nadia, Marie i King byli zdani tylko na siebie. Perspektywa spędzenia reszty życia na wyspie Lincolna (taką nazwę wybrała Nadia, jest to oczywiste nawiązanie do "Tajemniczej wyspy" Verne'a) nieoczekiwanie spodobała się Nadii. Z dala od ludzi, Neo-Atlantydów, wojen i zabijania... Spokojne życie na łonie natury... Jednak rzeczywistość okazała się mniej przyjemna, a "łono natury" wcale nie tak przyjazne dla rozbitków. Na szczęście pomysłowość Jeana umożliwiła im w miarę wygodne życie. Nadia chyba pierwszy raz w życiu poczuła się naprawdę szczęśliwa... W tym przepełnionym spokojem miejscu rozkwitło uczucie Nadii do Jeana, mimo że układało im się różnie, ze względu na jej posępne nastroje i jego graniczącą z ignorancją naiwność. Wkrótce na wyspie zjawił się gang Grandis i wszyscy cieszyli się ze spotkania z przyjaciółmi (tak, tak, ludzie się zmieniają...). W trakcie tych odcinków akcja serialu wyraźnie zwalnia, niektóre wydają się nawet dodane na siłę (np. gdy Jean i Hanson urządzają wyścig mecha-Kingów), ale budują nastrój rozluźnienia, jakie wszystkim udzielił się na wyspie, a także obfitują w liczne scenki humorystyczne i spostrzeżenia natury obyczajowej. Niestety, fatum nie chciało dać Nadii spokoju. Znów dał o sobie znać zew (a może przekleństwo?) Blue Water. W czasie zwiedzania wyspy Jean odkrył system podziemnych metalowych tuneli, które prowadziły do odsłonięcia części tajemnic Blue Water i przeznaczenia Nadii. Gdy stanęła twarzą w twarz ze swoją przeszłością, prawdą o swoim pochodzeniu, nie była jeszcze gotowa na przyjęcie i pogodzenie się z faktami. "TY jesteś moim bratem...!?!"

## PIĘĆ TYGODNI W BALONIE

Wyspa zatonęła w skutek konfrontacji swoich tajemnic z mocą Blue Water. Naszym bohaterom nie pozostało nic innego jak wyruszyć w dalszą drogę od Afryki szukać miejsca urodzenia Nadii, używając jako środka transportu zmienionego w balon Gratana. Afryka oczekiwała ich z nowym zestawem przygód i emocji... Najpierw spotkali afrykańskie plemię, któremu King zbezcześcił miejsce kultu, a jakby tego było mało spotkali eks-narzeczonego Grandis (grrrrrr...), który okazał się niezłym draniem... Odcinki te, odpowiadające "Pięciu tygodniom w balonie" Verne'a, obfitują w pełne akcji przygody w Afryce, trzymają klimat awanturniczych wypraw: dzikie zwierzęta, afrykańskie plemiona... Wszystko uspokaja się w odcinku 34, który jest czymś w rodzaju teledysku - pojawia się dużo piosenek, śpiewanych kolejno przez wszystkich bohaterów. Jest to jednak, jak się okazuje, cisza przed burzą...

## NEO ATLANTIS EVANGELION

Reszta jest już legendą... Ostanie pięć odcinków to prawdziwa uczta dla wszystkich fanów Gainaxu i anime. Gratan z załogą dotarł wreszcie do miejsca urodzin Nadii. Okazuje się nim zatopione miasto Talteosos. Wyjaśniła się tam reszta sekretów Blue Water i historii Atlantydów... Nagle pojawił się Gargoyle i porwał Nadię wraz z klejnotem. Wtedy zaczęła się też ostateczna rozgrywka o panowanie nad Ziemią... Paryż został zaatakowany przez atlantydzki statek kosmiczny "Red Noah", który został uruchomiony przez Gargoyle'a dzięki mocy Blue Water... Tu miały się zacząć rządy Neo-Atlantydów nad światem, rządy zrodzone z terroru i zastraszenia... Gdy wydawało się, że nie ma już żadnej nadziei, do walki włączył się "N-Nautilus", czyli statek kosmiczny Kapitana Nemo! (załoga "Nautilusa" uratowała się prawdopodobnie dzięki systemowi podziemnych i podwodnych przejść...)

Porywające, wstrząsające zakończenie i finałowa walka ("Red Noah" vs. "N-Nautilus") toczą się już w przestrzeni kosmicznej, tam też okaże się, co łączyło Imperatora Neo i Nadię, ujrzymy prawdziwe oblicze Gargoyle'a, a także poznamy PRAWDZIWĄ MOC BLUE WATER. Życie i śmierć, miłość i poświęcenie... nieoczekiwane zwroty akcji... Przeznaczenie Ziemi spoczywa w rękach tego, kto zapanuje nad Blue Water...

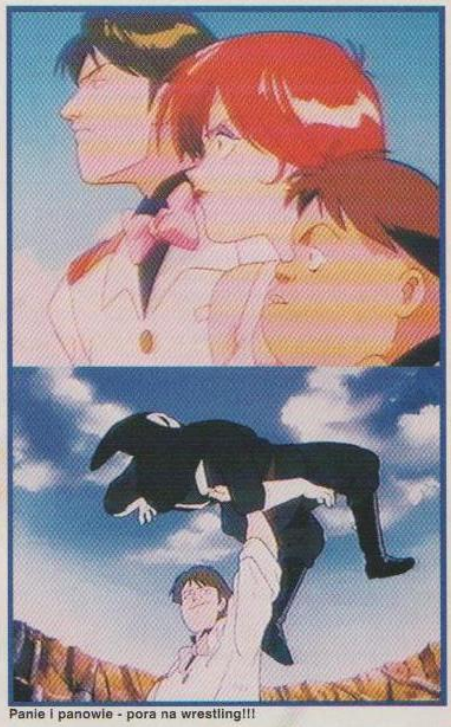
Happy end? Niestety, nie dla każdego...

**"Jeśli opiszesz to słowami, zabrzmi to jak filozofia. A to przecież tylko anime, w którym dziewczyna z gołym brzuchem wkrada się na łódź podwodną. Gdzie tu miejsce na powagę?"**

**Hideaki Anno, reżyser "Nadii"**

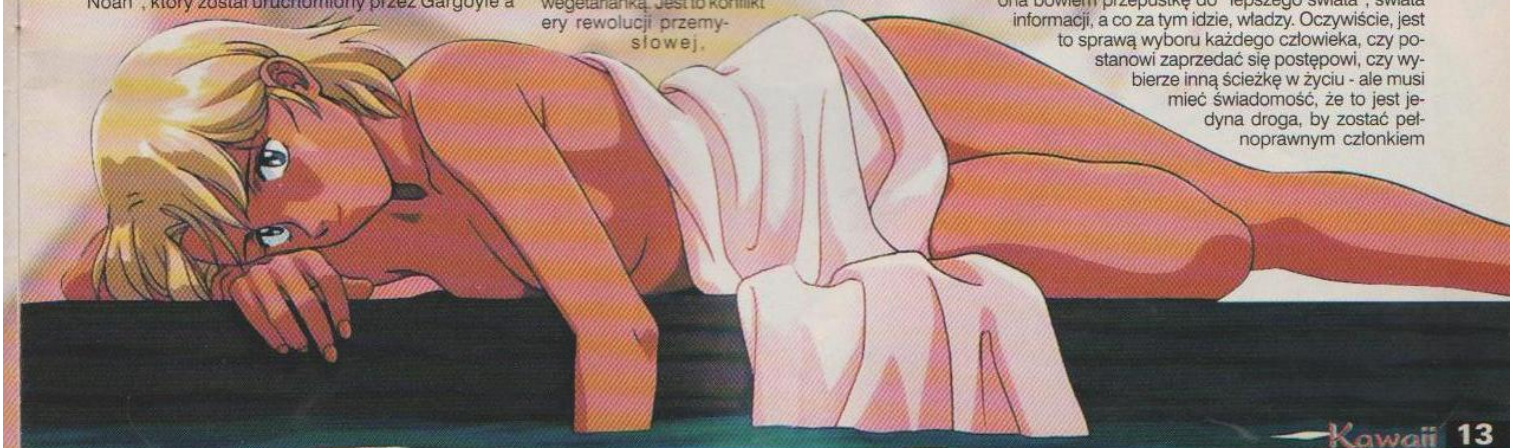
## TO NIE MOŻE BYĆ ZBYT POWAŻNE, ALE...

Siła "Fushigi-no Kuni-no Nadia" leży w wielu płaszczyznach opowiadanej historii. Ograne, zdawałoby się motywy, takie jak "sierota poszukująca własnej tożsamości", "walka o władzę nad światem"... tu odpowiednio zmieszane i podane smakują jak nigdzie indziej. Błazeński niekiedy humor graniczy z tragedią, a wątki przygodowe przeplatają się z głębszymi przemyśleniami. Tak jak przystało na produkcję Gainaxu, w zgrabną i wartką historię zostały wplecione wątki filozoficzne, które determinują zachowanie postaci.



Panie i panowie - pora na wrestling!!!

Jedną z płaszczyzn historii są konflikty postaw bohaterów. Jean (a także Hanson) wierzy w technikę i w niej szuka zbawienia. Nadia dzięki swojej mocy pochodzącej z Blue Water czuje więź z naturą, jest ścisłą wegetarianką. Jest to konflikt ery rewolucji przemysłowej, która, choć niosła nadzieje lepszego jutra dla ludzkości, okazała się początkiem zakrojonej na wielką skalę dewastacji środowiska naturalnego (wystarczy wyjrzeć przez okno...). Gainax nie daje prostej i konkretnej odpowiedzi, sprawiedliwie przedstawiając racje zarówno Nadii, jak i Jeana. Okazuje się, że praktycznie oboje się mylą - Jeana zawodzi technika, gdy jego przyjaciel umiera na skutek wypadku przy reaktorze "Nautilusa", natomiast Nadia musi zrozumieć, że bez wynalazków i urządzeń Jeana życie na wyspie Lincolna stałoby się niemożliwe. Brzmi to wszystko nieco pesymistycznie, gdyż człowiek z jednej strony okazuje się skazany na postęp, a z drugiej ów postęp nie zapewnia mu poczucia bezpieczeństwa. Jednak jedna z końcowych, a zarazem najbardziej przejmujących scen serialu (z imperatorem Neo w roli głównej) pokazuje, że w konflikcie natura-technika najważniejszy jest jednak "czynnik ludzki", i to on w ostateczności wygrywa, na przekór wszystkim przeciwnościom. Osobiście, mnie także trudno jest jednoznacznie opowiedzieć się za poglądami Nadii czy Jeana, choć staram się zrozumieć racje obojga. Sam już dawno przestałem podchodzić do techniki, zwłaszcza komputerów, z "nabożeństwem". Niestety, jestem zbytnio od niej zależny, by z niej zrezygnować, daje ona bowiem przepustkę do "lepszego świata", świata informacji, a co za tym idzie, władzy. Oczywiście, jest to sprawą wyboru każdego człowieka, czy postanowi zaprzedać się postępowi, czy wybierze inną ścieżkę w życiu - ale musi mieć świadomość, że to jest jedyna droga, by zostać pełnoprawnym członkiem



nowoczesnego społeczeństwa. Z tego powodu czuję pewną nostalgię do marzeń Nadii, by zamieszkać na bezludnej wyspie, z dala od problemów tego świata. Nie ufam już maszynom, zbyt wiele razy mnie zawiodły, boleśnie uświadamiając, jak bardzo jestem bez nich bezradny. Podziwiam Jeana za jego optymizm, za tą determinację, która pozwala mu, bez względu na niepowodzenia, ciągle iść do przodu, tworząc swoje wynalazki. Ja na jego miejscu pewnie już dawno bym się sfrustrował, choć z drugiej strony ciekawe, czy byłby takim optymistą, gdyby zmuszony był pracować pod Windows. Właśnie świętuję kolejne, totalne załamanie systemu i gdyby nie stara Amiga 600, wyciągnięta z szafy, ten artykuł w ogóle by nie został ukończony... Tak, technika zmienia człowieka, nie wiem, czy na gorsze, czy na lepsze - jedno wydaje mi się pewne: nie spełniła pokładanych w niej oczekiwań. Tutaj Nadia pesymistka okazała się mieć trochę racji, widząc w technice jedynie narzędzie służące zabijaniu. Oczywiście, postęp poprawił warunki życia, realizując tym samym coraz większe potrzeby ludzkości. Ale z drugiej strony brakuje równouprawnienia w dostępie do technologii, co powoduje tylko powiększenie przepaści pomiędzy poszczególnymi grupami społecznymi, czego optymiści typu Jeana zdawali się nie dostrzegać. Świat zawsze dzielił się na tych "co mają" i tych "co nie mają". Dostęp do technologii, wynikający z różnych czynników, takich jak wykształcenie czy po prostu zasobność portfela, stanowi kolejną linię podziału.

Cześć. Chcesz ze mną poczytać Kawaii?

Konflikt postaw Nadii-wegetarianki i Jeana-technokraty jest także symbolem jednego z największych, moim zdaniem, dramatów społecznych epoki rewolucji przemysłowej. Oto ludzie mieszkający dotąd na wsi, blisko natury, zostali zmuszeni przez sytuację życiową do migracji do miast, gdzie byli tłoczeni w powstających wokół fabryk slumsach. Zanieczyszczone powietrze i ogólnie panujący brud był przyczyną wielu chorób i śmierci. Czy dla nich technika okazała się zbawieniem czy przekleństwem?

Ważną rolę w "Nadii" odgrywa przeznaczenie, jest ono właściwie motorem serialu. Ale Nadia nie akceptuje go, próbuje wyprzeć się mocy jaką daje jej Blue Water. "Nadia" jest historią dziewczyny, która chce uciec przed swoim fatum, lecz ono znajduje ją wszędzie, nawet na bezludnej wyspie. W "Secret of Blue Water" Gainax tłumaczy, że aby wymknąć się nieubłaganemu przeznaczeniu, należy stawić mu czoła, zaakceptować je. Pokazuje, że człowiek, jako kowal swego losu, ma siłę wybrać taką ścieżkę w życiu, którą dotrze do swojego celu. Porządek wszechświata jest ustalony, należy tylko znaleźć w nim swoje miejsce. Jest w tym coś z filozofii zen, no ale w końcu to "tylko" anime...

**(...)**
**- Uważam, że Evangelion to tylko podróba Nadii...**
**- Eee, Michio...?**
**- Słucham...?**
**- Jak by to Robin usłyszał....**
**(...)**

**Z IRCa...**

**Robin zapytany: "...to co by takiego zrobił" odpowiedział: "Uśmiechnąłbym się ironicznie".**

Można się także przyjrzeć "Nadii" w odniesieniu do innych dzieł Hideaki Anno i Gainaxu. "Secret of Blue Water", mimo że posiada parę "dołujących" i niewesołych momentów, niesie dość optymistyczne przesłanie. Jak brzmią słowa openingu, "w Twoich oczach przyszłość rozjaśnia się...", w przeszłości bywało źle, ale trzymając się razem jakoś damy sobie radę, jest to film o rozczarowaniach, ale i o rodzącej się nadziei. "Nawet jeśli się zagubię, zawsze pozostanie mi jutro" - głosi piosenka końcowa. Do następnego serialu Anno podszedł bardziej osobiście - "Neon Genesis Evangelion" ma już ciężki klimat, mówi wprost o zwątpieniu. "Ippaino mirai" - jasna przyszłość - nie nadeszła, w zamian jest ból i cierpienie. Przesłanie jest tu jednoznaczne. Przedstawia wizję jutra, w którym zapłacimy za grzechy - przyszłość, o jakiej nikt nie marzy ...czy będzie to naszym katharsis? Oczyszczeniem, które nas wyzwoli? A może prawdziwy spokój i szczęście można osiągnąć dopiero odrywając się od Ziemi, zostawiając jej problemy daleko za sobą, jak uczynił to bohater "Wings of Honneamise"? (hmm, moim zdaniem eskapizm nie jest wyjściem...).

Anno jednak nie próżnuje, biega po Tokio-1 (na razie...) i zaczepia uczennice szkół średnich w związku ze swoją najnowszą produkcją "Kare shi kanojo-no jijou" (patrz Kawaii z grudnia 1998, "Z kraju i ze świata"). Tak, o ile w "Nadii" powiedział: "czekajcie na lepsze jutro", w "Evangelionie" dodał: "lepsze jutro było wczoraj", to "Kare-kano" zdaje się mówić: dajcie sobie spokój z pełną "krwi, potu i łez" przeszłością, nie zawracajcie sobie głowy beznadzieją jutra, bo problemy, które macie TERAZ powinny wam wystarczyć, byście mieli problemy z zaśnięciem. Takie odniosłem wrażenie, może się mylę... a może nie. Tak czy inaczej, napiszcie co o tym myślicie...

## NADIA W KINIE

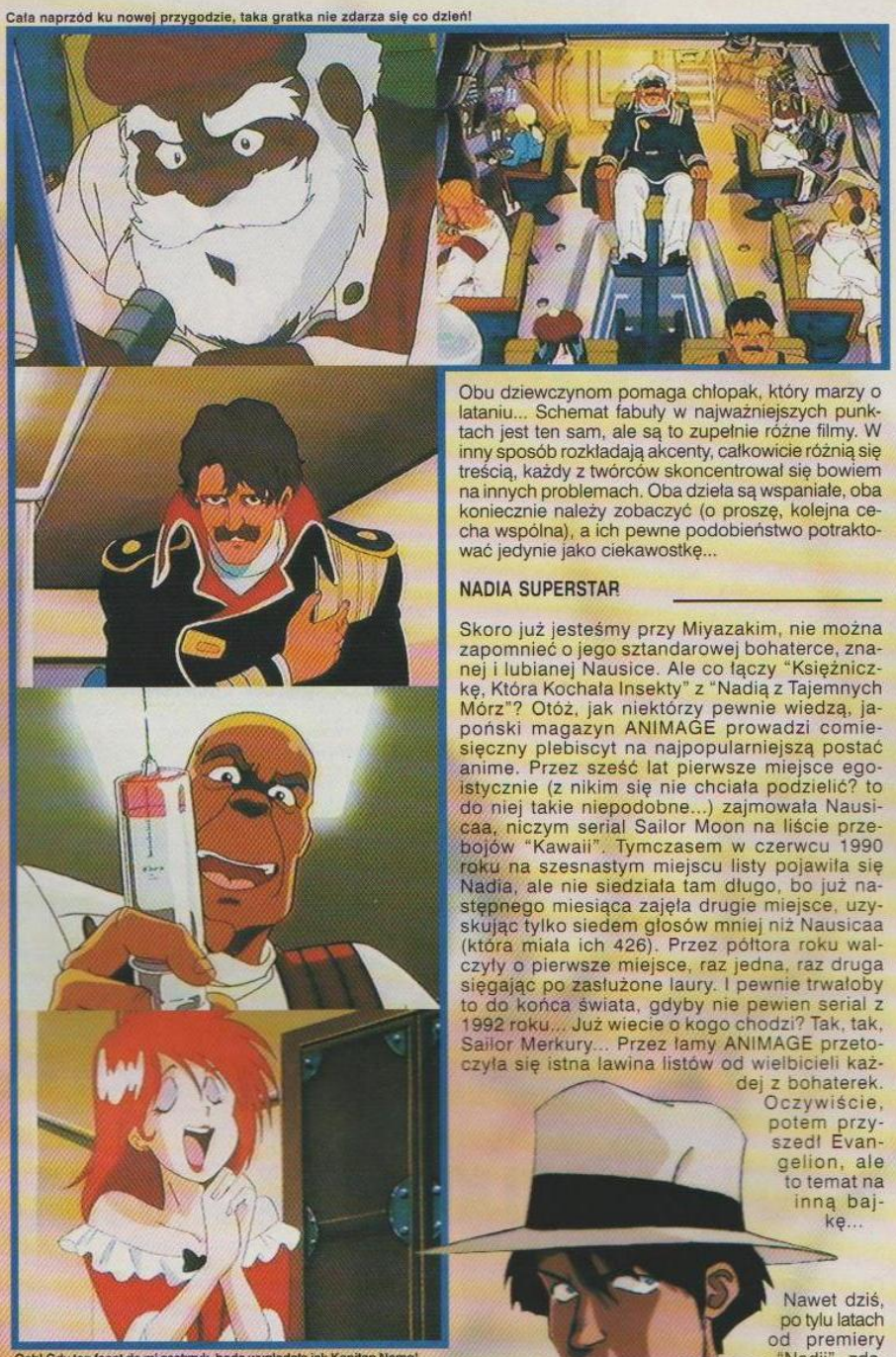
Minęły dwa lata, odkąd zakończyły się przygody opowiedziane w serialu. Nadia teraz pracuje dla gazety w Londynie, gdzie, w nadziei że zostanie dziennikarką, pełni rolę dziewczyny na posyłki (tak, tak, ja na szczęście nie musiałem Jedi-san nawet kawy zrobić... ^_^, choć, z drugiej strony, trudno by ją było przesłać e-mailem). Natomiast Jean w swoim domu we Francji pracuje nad kolejnymi wynalazkami. Świat niepokojony jest tajemniczymi wydarzeniami - przywódcy państw i inni ważni ludzie dosłownie topią się i wyparowują! Nadia rozpoczyna dochodzenie... Tymczasem Jean znajduje na plaży nieopodal swojego domu wyrzuconą na brzeg tajemniczą dziewczynę imieniem Fuzzy... Na drodze Nadii ponownie staje Gang Grandis, który prawdopodobnie ma coś wspólnego z dziwnymi przypadkami zniknięć VIPów...

"Fushigi-no umi-no Nadia: Secret of Fuzzy" jest pełnometrażowym filmem zrealizowanym na fali popularności serialu. Jean i Nadia, oboje wciągnięci w nową przygodę, stają tym razem na przeciw tajnej organizacji, która porywa znane osobistości i zastępuje je... androidami. Pewien zamęt w życie uczuciowe dwójki bohaterów wprowadziła śliczna blondynka Fuzzy, która, jak się okaże... ale nie zdradzajmy za wiele. Niestety, po objawieniu, jakim był serial, film rozczarowuje. Pół godziny z dziewięćdziesięciu minut "Tajemnicy Fuzzy" stanowią reminiscencje z serialu, gdy bohaterowie przypominają sobie "stare, dobre czasy". Reszta jest dość sztampową, w porównaniu z oryginałem, historią. Przyczyna tego stanu leży zapewne w przejściu ekipy tworzącej serial do innych projektów.

## THE MIYAZAKI CONNECTION

Każdy prawdziwy fan anime słyszał o Hayao Miyazakim. Jak się okazuje, reżyser tak znanych filmów jak "Nausicaa", "Porco Rosso", "Mój sąsiad Totoro" czy wspaniałego "Mononoke hime" dał podstawy do stworzenia scenariusza "Nadii". Oryginalny projekt Miyazakiego powstał w połowie lat siedemdziesiątych. Miał nosić tytuł "W 80 dni dookoła świata przez morze" i opowiadać o dwójce sierot uciekających przed złą organizacją lub rządem. Na swojej drodze mieli spotkać

Cała naprzód ku nowej przygodzie, taka gratka nie zdarza się co dzień!



Och! Gdy ten facet da mi zastrzyk, będę wyglądała jak Kapitan Nemo!

tajemniczego Kapitana Nemo i "Nautilusa" oraz kilku "nawróconych" złoczyńców. Projekt pozostał niezrealizowany, choć Miyazaki użył kilku jego elementów w serialu emitowanym w późnych latach siedemdziesiątych przez stację NHK, "Mirai shonen Conan". Gdy Toho i NHK zwróciły się do Gainaxu z propozycją wyprodukowania serialu, przedstawiły zarys tamtej historii. Gainax przyjął propozycję.

Tymczasem w 1986 roku Miyazaki nakręcił pełnometrażowy film "Laputa - Castle in the Sky", który także zawierał kilka elementów projektu "W 80 dni...". W wyniku tego "Laputa" i "Nadia" wykazują kilka wspólnych punktów fabuły. Bohaterkami obu filmów są sieroty, które nie znają swojego pochodzenia, a jedynym połączeniem z przeszłością jest magiczny kamień o dziwnej mocy (Sheeta, bohaterka "Laputy" może dzięki niemu lewitować). Obie są ścigane przez gangi złoczyńców o "złotych sercach", którzy pomagają im, gdy zjawia się prawdziwy przeciwnik - w "Laputa" jest to tajna rządowa organizacja.

Obu dziewczynom pomaga chłopak, który marzy o lataniu... Schemat fabuły w najważniejszych punktach jest ten sam, ale są to zupełnie różne filmy. W inny sposób rozkładają akcenty, całkowicie różnią się treścią, każdy z twórców skoncentrował się bowiem na innych problemach. Oba dzieła są wspaniałe, oba koniecznie należy zobaczyć (o proszę, kolejna cecha wspólna), a ich pewne podobieństwo potraktować jedynie jako ciekawostkę...

## NADIA SUPERSTAR

Skoro już jesteśmy przy Miyazakim, nie można zapomnieć o jego sztandarowej bohaterce, znanej i lubianej Nausice. Ale co łączy "Księżniczkę, Która Kochała Insekty" z "Nadią z Tajemnych Mórz"? Otóż, jak niektórzy pewnie wiedzą, japoński magazyn ANIMAGE prowadzi comiesięczny plebiscyt na najpopularniejszą postać anime. Przez sześć lat pierwsze miejsce egoistycznie (z nikim się nie chciała podzielić? to do niej takie niepodobne...) zajmowała Nausicaa, niczym serial Sailor Moon na liście przebojów "Kawaii". Tymczasem w czerwcu 1990 roku na szesnastym miejscu listy pojawiła się Nadia, ale nie siedziała tam długo, bo już następnego miesiąca zajęła drugie miejsce, uzyskując tylko siedem głosów mniej niż Nausicaa (która miała ich 426). Przez półtora roku walczyły o pierwsze miejsce, raz jedna, raz druga sięgając po zasłużone laury. I pewnie trwałoby to do końca świata, gdyby nie pewien serial z 1992 roku... Już wiecie o kogo chodzi? Tak, tak, Sailor Merkury... Przez łamy ANIMAGE przetoczyła się istna lawina listów od wielbicieli każdej z bohaterek. Oczywiście, potem przyszedł Evangelion, ale to temat na inną bajkę...

Nawet dziś, po tylu latach od premiery "Nadii", zdarza jej się pojawić gdzieś w drugiej dziesiątce listy. Dla mnie na zawsze jednak Nadia pozostanie "Ulubioną Bohaterką Japonii".

A propos: serial "Fushigi-no Kuni-no Nadia" został uhonorowany nagrodą Animage Grand Prix.

## DIE MACHT DES ZAUBERSTEINS... WAS?

No dobrze, powiecie, ale gdzie można zobaczyć to cudo? Jest kilka sposobów - jeden z nich nielegalny i w ogóle nieprzyzwoity... "Nadia" wyszła na kasetach w USA, wydana przez Streamline, ale firma poprzestała na kilku odcinkach (choć może i dobrze, bo dubbing w tej wersji był delikatnie mówiąc niezbyt ciekawy). Można wykazać trochę cierpliwości, gdyż prawa do Nadii zakupił AD Vision, skądinąd znany z "kupy dobrych anime". Niestety, zapowiedź tej emisji na razie dotyczy rynku amerykańskiego, jak sytuacja rozwinie się w Europie i Polsce - zobaczymy. Wreszcie można zaczekać aż RTL2 znowu wyemituje "Nadie". Tak, tak, nasi zachodni sąsiedzi po prostu puścili ten serial w telewizji [4], pod tytułem "Die Macht des Zaubersteins" ("Moc Magicznego Kamienia" - a ja już myślałem, że to Polacy mają monopol na kretyńskie tłumaczenia tytułów...). RTL2 ma zwyczaj kilkakrotnej emisji każdego serialu, ("Sailor Moon" już chyba piąty raz...), "Die Macht..." gościł na ekranach dwa razy, być może doczekamy się kolejnej powtórki - cóż, należy mieć nadzieję... Wersja zaprezentowana przez niemiecką telewizję jest całkiem przyzwoita, poza... Oczywiście, skoro można coś zmienić, należy to zmienić. Wycięto CAŁY opening, w jego miejsce wstawiając mix paru scen z serialu, co jest niestety częstą praktyką (dla mnie całkowicie niezrozumiałą...) i raczej nie wygląda dobrze. Jeśli zaś chodzi o sekwencję końcową, to tu niemieccy edytorzy stawali chyba do konkursu na najkrótszy ending świata, i bravo, mein Herren, udało wam się zdobyć główną nagrodę. Na ekranie pojawia się napis "Wersja niemiecka zrobiona w Monachium", światła gasną i... to wszystko. Z drugiej strony, serial nie doczekał się żadnych ingerencji ze strony cenzury, a głosy aktorów z dubbingu są całkiem niezłe. Żeby jeszcze tylko piosenka tytułowa otrzymała lepsze tłumaczenie... Ale co robić, nie można mieć wszystkiego. "Kommt mit uns ins Abenteuerland!"

Na marginesie, chyba mało kto zwrócił uwagę, jak wiele dobrych anime przewinęło się przez RTL2, chociażby "Miraikeisatsu Urashiman" (z designem znanej chociażby z "Urusei Yatsura" i "Patlabora" Akemi Takada), "Cat's Eye" (na podstawie mangi pana Tsukasa "City Hunter" Hojo) i wiele innych... Uczcie się niemieckiego, naprawdę warto! [5]

## DON'T FORGET TO TRY IN MIND

Polecam tą serię każdemu, bo każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Miłość, przygoda, przeznaczenie.. Piękne kobiety i wspaniale mecha, śmiech i łzy... i najpopularniejsza bohaterka anime. "Nadia" pokazuje każdemu, z czego powinien składać się dobry film - z tych samych elementów, z których składa się życie. Jest czas radości i czas rozpaczy, czas zabijania i czas leczenia ran... Na wszystko jest pora we wszechświecie, a zwłaszcza na miłość, która pokona wszelkie przeszkody. I, jak powiedział do Nadii Kapitan Nemo: "Cokolwiek by się działo, ŻYJ!!!".

Koniec cześci pierwszej...

*Michio Shinno*

[1] Odpowiedź na listy fanów: nie, to nie ta sama Wystawa Światowa, którą odwiedził niejaki Wokulski, główny bohater kultowej powieści wszystkich licealistów pt. "Lalka". Ta znana nam wszystkim z arcydzieła Prusa była kilka lat wcześniej. Oczywiście obie odbyły się naprawdę.
[2] chodzi oczywiście o pewien rodzaj czeladnika, gdyż androidy bojowe o fizjonomii Arnolda w owych czasach nie istniały.
[3] poza Fuchikoma, oczywiście (choć - znów oczywiście - Fuchi nie jest na parę). Że co? Jaki Eva??? Słucham?... Sorry, jak się pisze Val-ki-ria?.
[4] Podobnie zresztą jak Francuzi (pod prostym tytułem "Nadia") i Włosi ("Il mistero della Pietra Azzurra", czyli "Secret of Blue Water"...). Nie znam tych wersji, jak również nikogo, kto w Polsce odbierał te telewizje, gdy "Nadia" była emitowana... Jeśli coś wiecie, piszcie.
[5] Eee, a także francuskiego, włoskiego, hiszpańskiego i japońskiego ^_^, bo oczywiście angielski już wszyscy znają, nieprawda?
PS: Pozdrawiam moich przyjaciół z klubu Manekineko i kumpli z roku ^_^.

Nadia - the Secret of Blue Water © NHK/Sogovision/Toho/Gainax

# ROBOTECH
# AMERYKAŃSKI KLON MACROSSA

Ankieta przeprowadzona w 1997 roku na amerykańskim kanale SF TV ujawniła, że serial "Robotech", firmowany przez firmę Harmony Gold został uznany za jeden z pięciu najlepiej pamiętanych i najchętniej oglądanych pozycji typu space-opera... anime górą. Niestety, druga część ankiety wypadła już nieco gorzej. Zaledwie niewielki procent publiczności amerykańskiej zdawał sobie sprawę, skąd się wziął ten serial na ekranach ich telewizorów. Większość uznaje go za amerykańską produkcję i w najmniejszym stopniu nie kojarzy gigantycznego robota z japońskim "Macrossem". Żeby i u nas nie doszło do podobnych incydentów spróbujcie zacisnąć zęby i jakoś przebrnąć przez ten tekst...

## O JAPOŃSKIM ORYGINALE SŁÓW KILKA...

Pod koniec roku 1982 światło dzienne ujrzał produkt Tatsunoko Production "Super Dimension Fortress Macross". Nie zapowiadał się na nic wielkiego. Był to okres gdy królowały "Kido Senshi Gundam" (Mobile Suit Gundam) i "Uchu Senkan Yamato" ("Space Battleship Yamato" - "Star Blazers"). Macross był początkowo kręcony jako parodia tego typu seriali. Na szczęście odzew widzów na pierwsze odcinki był tak obiecujący, że SDFM przeszedł błyskawiczną reorganizację i z pastiszu ewaluował na status space opery. Twórcy serialu dodatkowo zrobili potężny (technologicznie) krok naprzód. Dotychczasowo kręcone seriale powielały temat wielkich robotów jako olbrzymich machin wojennych. Macross stał się prekursorem nowego trendu. O ile "Gundam" uznaje się za pierwszy serial TV, który poważnie potraktował temat wielkiego robota, to "Macross" był pierwszym robotem zdolnym do transformacji.

Japończycy planowali początkowo nakręcenie 52 epizodów, ale na dobrych chęciach się skończyło i w ostateczności wypuszczono 36 odcinków. Szalone powodzenie serii zaowocowało kontynuacją tematu w formie OAV i filmów fabularnych (DYRL, Flashback 2012, Macross II, Macross7, Macross Plus), ale prócz "Macross Summer'84: Ai Oboete Imasuka" (Do You Remember Love) twórcy nie powrócili do okresu pierwszych wojen o Macrossa. Jako ciekawostkę na koniec dodam, że zaraz po "Macrossie" (1983 rok) powstał film bardzo do niego podobny, noszący tytuł "Super Dimension Century Orguss". Filmu nie widziałem, ale fachowcy twierdzą, że design postaci był początkowo tak łudząco podobny do Macrossa, że podejrzewano Tokyo Movie Shinsha o podkupienie

grafików. W roku 1984 na tej samej fali wypłynął "Super Dimension Calvary Southern Cross". Jakość i fabuła dwóch ostatnich pozycji pozostawiała podobno wiele do życzenia, ale warto zwrócić uwagę na usiłowanie nawiązania do "Macrossa" magicznym zwrotem "Super Dimension".

## WKRACZA HARMONY GOLD...

W roku 1984 wszelkie prawa do Macrossa na rynku amerykańskim wykupiła firma Harmony Gold. Oryginalny "Macross" został przetłumaczony, przerobiony pod warunki rynku zachodniego, zmieniono nomenklaturę i nazwiska bohaterów na strawne dla języka "długonosych" i wyemitowano trzy pierwsze epizody. Zapowiadał się spektakularny sukces, ale na drodze do tryumfu pana Carla Macka, który zaadaptował Macrossa, stanął wymóg amerykańskiej telewizji. Tak zwana "złota liczba epizodów" ustalona dla emisji seriali wynosi 65. To znaczy tyle minimum odcinków musi sobie serial liczyć, by można go było emitować codziennie (tzn. pon-pt) przez 13 tygodni. Macross jak pamiętamy liczył sobie epizodów zaledwie 36. Było to ponad wymaganą połowę, ale i tak za mało. Cóż... Potrzeba jest matką wynalazku. Carl Macek zdecydował się zakupić prawa do "Southern Cross" oraz "Mospeda" i przepisać wszystko od początku dla potrzeb Macrossa. I tak wyemitowano trzy serie pod jednym wspólnym tytułem "Robotech". Oryginalny "Macross" jako "The Macross Saga", po nim "Southern Cross" jako "The Robotech Masters" i na koniec "Mospeda" jako "The New Generation". Dokręcono oddzielnie niewielką część materiału, która pożeniła "The Macross Saga" i "Robotech Masters". W ten sposób całość została wyemitowana w postaci 85 odcinków.

## DLACZEGO "ROBOTECH"?

Odpowiedź jest prosta i trywialna... Jeżeli nie wiadomo o co chodzi, na pewno chodzi o pieniądze... I to duże!
Firma Revell, która miała wcześniejsze prawa do produktów Macrossa, szukała środków reklamowych dla swojej linii "Robotech Defenders" we wszystkich możliwych mediach. DC Comics wydało m.in. serię komiksów będących wprowadzeniem do historii Defenderów. Fabuła nie miała nic wspólnego z "Macrossem". Gdy zarząd Revella dowiedział się o planach Harmony Gold dotyczących wprowadzenia Macrossa na rynek amerykańsk, przekonał Carla Macka do zmiany nazwy serii na "Robotech" z Macrossem w podtytule. Tak naprawdę to Harmony Gold zmuszono do tego za pomocą perfidnego szantażu - chodziło o możliwość wstrzymania emisji i dociekanie legalności praw do produktów Macrossa w USA. Macek wolał nie ryzykować utopionych w projekt pieniędzy i aczkolwiek niechętnie, przystał na "perswazję" Revella. I takim to sposobem mocno poszerzony "Macross" pod płaszczykiem "Robotecha" miał swoją amerykańską premierę w październiku 1985 roku.

## I CO DALEJ?

Porwana powodzeniem "Robotecha" Harmony Gold zdecydowała się na ciąg dalszy. Miały powstać: serial "Robotech II - The Sentinels" i film kinowy "Robotech - the Movie". Seria miała być stworzona według amerykańskiego scenariusza i całkowicie zanimowana dla North American Broadcast przez Japończyków. Projekt upadł po wyprodukowaniu czterech odcinków, gdy firma Matchbox wycofała w ostatniej chwili swój sponsoring. Film pełnometrażowy był reedycją "Megazone 23" uzupełnioną o fragmenty "Southern Cross" + 12 minut happy-endu. Mówiąc oględnie sklejanka nie wypaliła i po trzech prezentacjach została wycofana z kin przez dystrybutora, który przyznał się tym samym do porażki.

## TYMCZASEM W JAPONII...

Macross cieszył się nadal tak szaloną popularnością, że zaczął odgrywać rolę... edukacyjną. Brzmi to może śmiesznie, ale tak naprawdę było. "Do You Remember Love" i "Megazone 23 II" zostały przetłumaczone na angielski i z przypisami skierowane na uczelnie wyższe w celu nauki języka angielskiego japońskich studentów... Ludzka (tzn. pedagogiczna) przewrotność nie zna granic...

Tyle historia... Przejdźmy do samego serialu, a na początek...

## OBSADA...

Oczywiście ilościowo nie różni się niczym od japońskiego oryginału. Zgadza się zarówno design postaci jak i rola jaką odgrywają w historii. Na problemy mogą trafić widzowie, którzy znają sagę Macrossa w oryginale, amerykański dystrybutor pozmieniał bowiem imiona i nazwiska japońskich oryginałów. Zatem prócz ogólnej charakterystyki postaci zamieszczamy imiona i nazwiska pod jakimi spotkacie ją w pozostałych częściach (japońskich) sagi. Jeszcze jedna uwaga... charakterystyka postaci dotyczy jedynie okresu objętego przez "Robotech - The Macross Saga". Przykładowo: Rick Hunter kończy swoją karierę w tej części serialu jako major, natomiast z czasem dochrapał się stopnia admiralskiego. Ale to już całkiem inna historia... A więc obsada... Zaczynamy od Ziemskich Sił Robotecha i bezsprzecznie czołowej postaci sagi...

**RICK HUNTER** (w oryginale "Macrossa" - Hikaru Ichijyo)
Wiek: 19 lat
Narodowość: Japończyk
Wzrost: 5 stóp 6 cali (trudno - film amerykański, więc obowiązują nas ich jednostki metryczne - 1 stopa = 30,48 cm; 1 cal = 2,54 cm) - 1,67 m.
Waga: 140 funtów (patrz wyżej - 1 funt = 0,4536 kg) - 63,5 kg.
Zajęcie: pilot myśliwski w siłach RDF.
Ranga: starszy porucznik, major.



© Harmony Gold USA Inc Prod. with association with Tatsunoko Prod. Co.Ltd

Zaczynał karierę jako pilot i kaskader w "Latającym cyrku" swojego ojca. Tam też poznał Roy'a Fokkera, będącego już w tym czasie asem lotnictwa. Po odejściu Roya do Ziemskich Sił Narodów Zjednoczonych (EUNF - Earth United Nations Forces) Rick zajął jego miejsce w zespole i potwierdził swoją klasę zdobywając 7 lat pod rząd tytuł amatorskiego mistrza pilotażu. W pierwszym epizodzie Robotecha Roy Fokker będący obecnie członkiem Obronnych Sił Robotecha (RDF - Robotech Defence Force) zaprosił Rick'a na dziewiczy lot SDF-1 Macross. Pierwszy atak Zentraedi sprawił, że obaj stanęli do boju w obronie Ziemi. Podczas podróży na Ziemię Rick stał się pełnoprawnym członkiem RDF i stanął na czele Szwadronu Vermilion (Cynober). W uznaniu jego zasług został oznaczony Medalem Tytanium i awansował do stopnia porucznika. W tym okresie zaczął latać w formacjach trójkowych, a jego towarzyszami (i podkomendnymi) byli Max Sterling i Ben Dixon. Po śmierci Roya Fokkera Rick przejął dowództwo Szwadronu Skull (Czaszka) i zaczął latać maszyną Veritech Skull-01. Przez dłuższy czas był zafascynowany Lynn Minmei i dopiero czas pozwolił, żeby uświadomił sobie swoje prawdziwe uczucia do Lisy Hayes (ich ślub odbył się w 2012 r.) .

**LISA HAYES** (w oryginale "Macrossa" - Misa Hayase)
Wiek: 24 lata.
Narodowość: Japonka.
Wzrost: 5'9" - 172 cm.
Waga: 115 funtów - 52 kg.
Zajęcie: oficer taktyczny - przełożony szturmowych grup powietrznych.
Ranga: porucznik; kapitan.
Córka admirała Hayesa, więc osoba z tradycjami militarystycznymi. Wstąpiła do Korpusu Kosmicznego z nadzieją na przydział do Bazy Marsjańskiej, gdzie służył jej narzeczony Karl Riber. Jednak jej doświadczenie operacyjne spowodowało, że została przydzielona do Projektu Macross. Przeżywa załamanie, gdy docierają wiadomości o zniszczeniu Marsjańskiej Bazy Sara. Podczas podróży na Ziemię zakochuje się w Ricku Hunterze, ale jego zapatrzenie w Lynn Minmei mocno komplikuje sytuację tego uczuciowego trójkąta. Dopiero zniszczenie Ziemi i atak Khyrona na SDF-1 pozwala na realizację jej sercowych nadziei.

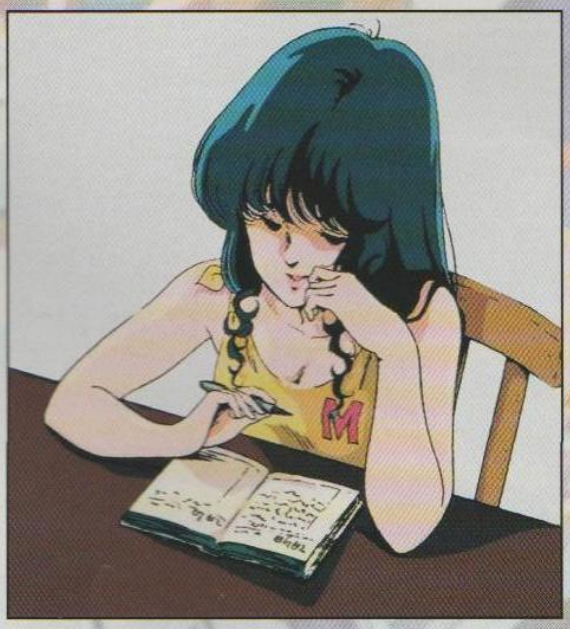
**ROY FOKKER** (w oryginale "Macrossa" - Roy Focker)
Wiek: 30 lat.
Narodowość: Amerykanin.
Wzrost: 6'1" - 185 cm.
Waga: 170 funtów - 77,1 kg.
Zajęcie: pilot myśliwski.
Ranga: dowódca Szwadronu Skull.
Najbliższy przyjaciel Ricka Huntera z okresu jego występów w "latającym cyrku". Po wstąpieniu do sił lotniczych Narodów Zjednoczonych walczył na wielu frontach. Po rozbiciu się SDF-1 został skierowany jako oblatywacz VF-X1 (prototyp VF-1 Valkiria) do Projektu Macross. Po wojnie Roy objął dowództwo Szwadronu Skull mającego bronić SDF-1 przed atakami AUN (Anti-United Nations). W okresie wojen z Zentraedi odnotował najwięcej strąceń. Podczas powrotu na Ziemię związał się z Claudią Grant. W walkach o Ziemię został ciężko ranny, ale zdołał sprowadzić Veritecha na pokład Macrossa, gdzie zmarł od ran.

**MAX STERLING** (w oryginale "Macrossa" - Maximilian Jenius)
Wiek: 19 lat.
Narodowość: Europejczyk, bliżej nieokreślonej nacji.
Wzrost: 5'1" - 152 cm.
Waga: 150 funtów - 68 kg.
Zajęcie: pilot myśliwski.
Ranga: kapral.
Posiada naturalne zdolności do prowadzenia Veritecha nic więc dziwnego, że w krótkim czasie dostaje się do elity pilotów myśliwskich SDF-1. Na początku służby dostał się "pod skrzydła" Ricka Huntera w formacji Vermilion. Z czasem, jego umiejętności sprawiły, że zaczęto mówić o "szkole Maxa Sterlinga". Spotkanie Maxa (w walce) z Mirya Parino (żeński as Zentraedi) kończy się dosyć niespodziewanie, bo Parino po przegranej walce poddaje się mikronizacji i dostaje się na pokład SDF-1 by zabić swojego przeciwnika. Ku ogólnemu zaskoczeniu zakochują się w sobie i kończą romans małżeństwem. Po zniszczeniu sił głównych floty Zentraedi państwo Sterling mają córeczkę o imieniu Dana.

**BEN DIXON** (w oryginale "Macrossa" - Hayao Kakizaki)
Wiek: 21 lat.
Narodowość: Japończyk.
Wzrost: 5'10" - 179 cm.
Waga: 174 funty - 78,9 kg.
Zajęcie: pilot myśliwski.
Ranga: kapral.
Przydzielony do "trójki" Ricka Huntera z Maxem Sterlingiem. Uznawano go za całkiem przyzwoitego pilota, ale to że przeżył większość walk zawdzięczał mistrzowskim umiejętnościom Ricka i Maxa. Ben zginął podczas ataku Khyrona broniąc SDF-1 w kwadrancie Ontario.

**LYNN KYLE** (w oryginale "Macrossa" - Linn Kaifun)
Wiek: 24 lata.
Narodowość: Japończyk (z domieszką Chińczyka).
Wzrost: 5'10" - 179 cm.
Waga: 160 funtów - 72,5 kg.
Zajęcie: aktor i manager.
Ranga: cywil
Kuzyn Lynn Minmei. Zainteresował się jej "potencjałem", po wyborach Miss Macross na SDF-1. Został jej managerem po powrocie na Ziemię. Zakochany w swojej kuzynce miał zawsze jakieś opory z uzewnętrznieniem uczuć. Mimo, że jest uznanym mistrzem sztuk walki, sprzeciwia się użyciu przemocy i jest aktywnym członkiem ruchów pacyfistycznych. Jego kariera skończyła się, gdy po zniszczeniu Ziemi popadł w alkoholizm i zerwał stosunki z Lynn Minmei.

**LYNN MINMEI** (w oryginale "Macrossa" - Lynn Minmay)
Wiek: 16 lat.
Narodowość: Japonka (z domieszką krwi chińskiej) urodzona w Yokohamie.
Wzrost: 158 cm.
Waga: 47 kg.
Zajęcie: początkowo kelnerka, po starcie SDF-1 kultowa piosenkarka i aktorka.
Ranga: cywil
Urodzona w Yokohamie przeprowadziła się na Southern Island po upadku SDF-1, by pomóc swojemu wujostwu w prowadzeniu restauracji. Podczas pierwszego ataku Zentraedi Rick Hunter rozwalił jej dom. Potem zrehabilitował się ratując jej życie. Podczas startu awaryjnego Macrossa została przemieszczona z częścią miasta w okolice Plutona. Wygrywa tytuł Miss Macross i z dnia na dzień staje się popularną piosenkarką i aktorką. Czasowo "chodziła" z Rickiem Hunterem, ale na drodze ich uczuć stanęły popularność i kariera Lynn. Potem związała się z Lynn Kyle, który został jej managerem. Po bitwie z Khyronem zupełnie zerwała związki z Rickiem Hunterem. Wyruszyła z wyprawą kolonizacyjną Megaroad-01. Ostatnie wiadomości o niej pochodzą z okolic Drogi Mlecznej przed zaginięciem Megaroad-01 w 2016 roku.



**HENRY GLOVAL** (w oryginale "Macrossa" - Bruno J. Gloval)
Wiek: 54 lata.
Narodowość: urodzony w Europie Wschodniej.
Wzrost: 6' - 183 cm.

Waga: 173 funty - 78,5 kg.
Zajęcie: kapitan statku.
Ranga: kapitan (jego kariera zakończyła się tytułem admirała).
Prawdopodobnie Rosjanin, jako że w chwilach wzburzenia klnie i narzeka po rosyjsku. Weteran wojen Narodów Zjednoczonych i jeden z niewielu świadków "lądowania" SDF-1. W okresie prac nad "Projektem Macross" jest mianowanym dowódcą gwiezdnego niszczyciela "Goddard". Jako pierwszy w historii wojen użył dział fotonowych by zniszczyć jednostki AUN (Anti-United Nations), które porwały niszczyciel "Ciołkowski". Jego umiejętności, instynkt zawodowego dowódcy i zdolności dyplomatyczne zaowocowały stanowiskiem dowódcy SDF-1. W czasie ataku Zentraedi Gloval uznał, że celem ataku jest zdobycie SDF-1 i postanowił wyprowadzić go w kosmos, by odciągnąć wroga od Ziemi. Błędnie obliczony skok przestrzenny wyprawił statek z częścią wyspy w okolice Plutona. Atakowany przez Zentraedi Gloval decyduje się na powrót w celu obrony Ziemi. Po zniszczeniu floty głównej Dolzy Gloval, już w stopniu admirała, współpracuje z Zentraedi w celu odbudowy Ziemi. Ginie na mostku SDF-1 w czasie ataku Khyrona, ratując życie Lisy Hayes.

**DANA STERLING** (w oryginale "Macrossa" - Komillia Maria Fallyna Jenius)
Wiek: 1 rok.
Miejsce urodzenia: New Macross.
Córka Maxa Sterlinga i Mirya Sterling Parino. Jako dziecko nazywana była "Pierwszym gwiezdnym dzieckiem międzyrasowym", będącym dowodem na to jak blisko są ze sobą spokrewnieni ludzie i Zentraedi. Po rozbiciu głównej Floty Dana odgrywa czołową rolę w przejęciu Robotech Factory Satelite. Z czasem zostaje dowódcą 15-go szwadronu A.T.A.C.

**CLAUDIA GRANT** (w oryginale "Macrossa" - Claudia LaSalle)
Wiek: 28 lat.
Narodowość: Amerykanka.
Wzrost: 5'10" - 175 cm.
Waga: 105 funtów - 47,6 kg.
Zajęcie: nawigator i dowódca kontroli uzbrojenia.
Ranga: starszy porucznik.
Członek załogi Macrossa przebywający głównie na mostku. Łatwo ją rozpoznać, bo jest jedyną ciemnoskórą przedstawicielką płci pięknej w ekipie nawigacyjnej. Pracuje razem z Lisą Hayes, natomiast z Vanessą Leeds, Sammie Porter i Kim Young tworzą ekipę tzw. "Pokładowych króliczków". Dla Lisy stanowi czasami "ścianę płaczu", na którą można wylać wszystkie żale. Podczas powrotu na Ziemię związuje się z Royem Fokkerem. Claudia zginęła podczas ostatniego ataku Khyrona na SDF-1.

**VANESSA LEEDS, SAMMIE PORTER i KIM YOUNG** (w oryginale "Macrossa" - Vanessa Laird, Shammy Millione i Kim Kabirov)
Wiek: 21; 18; 18.
Narodowość: Francuzka; Finka; urodzona w Federacji Południowej Azji.
Wzrost: 163 cm; 153 cm; 157 cm.
Waga: 48,9 kg; 47,9 kg; 48,9 kg.
Zajęcie: komunikacja i analiza danych; komunikacja; zastępca oficera taktycznego; administracja SDF-1.
Ranga: wszystkie w stopniu porucznika.
Obsada mostka kapitańskiego. Brały udział we wszystkich pracach przygotowujących SDF-1 do

uruchomienia. Osobą szczególnie rzucającą się w oczy jest Sammie, która powołując się (złośliwie) na przepisy, nie pozwala Glovalovi na mostku palić jego ukochanej fajeczki. "Króliczki Pokładowe" zginęły wraz z admirałem Glovalem podczas ataku Khyrona na SDF-1 i SDF-2.

## Czas na siły i bohaterów Zentraedi:

**BREETAI** (w oryginale "Macrossa" - Vrlitwhai Kridnik)
Wiek: 500.000 okresów (wg systemu chronologicznego Zentraedi).
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi.
Wzrost: 44'5" - 13,5 m.
Waga: około 10 ton.
Ranga: 2-gi dowódca sił Zentraedi, dowódca floty Andocles.
Łatwo go rozpoznać po metalowej płytce zakrywającej prawą część jego twarzy. Jest jednym z najlepszych i najbardziej doświadczonych dowódców Zentraedi, Lord Dolza zdecydował się powierzyć misję odnalezienia SDF-1 właśnie jemu, bowiem długa lista sukcesów Breetai była najlepszą rękojmią powodzenia tej misji. Poszukiwania trwają dziesięć lat i po znalezieniu Macrossa wybucha wojna Robotech. Jego stosunek do Ziemi zmienia się w trakcie działań wojennych i doprowadza do zawieszenia broni oraz prób współpracy z ludźmi. Gdy przybywa Dolza, Breetai przechodzi na stronę Macrossa. Razem z Azonią doprowadzają do zniszczenia Głównej Floty i dowodzącego nią Dolzy. Po pierwszej wojnie Robotech, Breetai na czele "lojalnych" Zentraedi pomaga odbudować życie na Ziemi. Odgrywa również ważną rolę podczas przejęcia Satelitarnej Fabryki Robotech produkującej nowe typy uzbrojenia.

**AZONIA** (w oryginale "Macrossa" - Laplamiz lub Lap Lamiz)
Wiek: 48 lat (w systemie Ziemskim).
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi .
Wzrost: 42'5" - 12,7 m.
Waga: około 6 ton.
Ranga: dowódca szwadronu.
Jest najwyższą rangą przedstawicielką płci żeńskiej we flocie Zentraedi. Zajęła czasowo miejsce Breetai po tym, jak ten został odwołany przez Lorda Dolzę. Po przybyciu Głównej Floty przyłączyła się do Breetai i wspólnie zniszczyli siły Dolzy. Nigdy nie zaakceptowała opcji współpracy z Mikronitami (ludźmi). Skłania się raczej do koncepcji partyzanckiej walki Khyrona i z czasem zaczyna dzielić jego marzenia o przejęciu SDF-1. Zginęła razem z Khyronem podczas samobójczego ataku ich krążownika na SDF-1.

**MIRYA STERLING PARINO** (w oryginale "Macrossa" - Millia Fallyna)
Wiek: 27 lat (w systemie Ziemskim).
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi.
Wzrost: 5'10" - 1,78 m (po procesie mikronizacji).
Waga: 130 funtów - 58,3 kg (po procesie mikronizacji).
Ranga: porucznik.
Pierwsza dama bojowych sił Zentraedi dowodzonych przez Azonie. To ona zagięła parol na Maxa Sterlinga, uważając go za swojego odpowiednika w siłach RDF. Opętana manią zabicia Maxa poddała się mikronizacji i dostała się na pokład Macrossa. Jej zabójcze zamiary zakończyły się małżeństwem ze Sterlingiem. Po pewnym czasie Mirya przyłączyła się do sił RDF by latać przy boku męża.
Po rozbiciu Głównej Floty urodziła córeczkę Danę.

**KHYRON** (w oryginale "Macrossa" - Quamzin Kravshera)
Wiek: 15 lat (w systemie Ziemskim).
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi.
Wzrost: 40'5" - 12,34 m.
Waga: około 8 ton.
Ranga: dowódca batalionu Botoru.
Mimo młodego wieku doskonały i pełen polotu dowódca. Jednocześnie urodzony oportunista, dodatkowo żądny podziwu i chwały, której nie ma zamiaru z nikim dzielić. Nie uznaje nad sobą żadnych autorytetów. Podczas powrotu Macrossa na Ziemię jego siły nieustannie atakują SDF1. Ponieważ wszystkie ataki kończą się klęskami jego nienawiść do Mikronitów urasta do miary obsesji. Po zniszczeniu floty Dolzy nie poddaje się rozkazom Breetai i ląduje w Ameryce Południowej, skąd przeprowadza rajdy na fabryki, mające uzupełnić jego potencjał militarny. Gdy uznaje, że może oficjalnie wystąpić przeciwko New Macross, atakuje i niszczy SDF-1 i SDF-2 taranując je samobójczo.

**EXEDORE** (w oryginale "Macrossa" - Exedore)
Wiek: 500.000 okresów (wg systemu chronologicznego Zentraedi.
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi.
Wzrost: 36' - 10,9 m.
Waga: około 4 ton.
Ranga: asystent Breetai, 2-gi dowódca floty Andocles.
Jeden z pierwszych egzemplarzy Zentraedi sklonowanych pomyślnie przez Robotech Masters. Nie odpowiada on wprawdzie wszystkim kanonom wojownika (jest jak na giganta stosunkowo niski), ale nadrabia to nieprzeciętną inteligencją. On i Dolza stanowią niewielką elitarną grupę w Najwyższym Dowództwie Zentraedi, która zna tajemnicę ich pochodzenia, wiedzą o Robotech Masters oraz posiadają wiedzę Protokultury. Współpracuje ściśle z Breetai podczas poszukiwań SDF-1 i potem w czasie Wojny Robotech. Usiłuje zrozumieć kulturę Mikronitów czując dla niej respekt i szacunek. Poddaje się mikronizacji i rozpoczyna karierę nie oficjalnego ambasadora Zentraedi na Ziemi. Po rozbiciu floty Dolzy bierze aktywny udział w odbudowie Ziemi.

**LORD DOLZA** (w oryginale "Macrossa" - Bodolza)
Wiek: 500.000 okresów (wg systemu chronologicznego Zentraedi).
Miejsce urodzenia: Syntetyczny System Klonowania Zentraedi
Wzrost: 52' - 15,6 m.
Waga: około 12 ton.
Ranga: naczelny dowódca wszystkich sił Zentraedi.
Jest przywódcą sił Zentraedi i na jego polecenie Breetai poszukuje SDF-1. Jego twórca z grupy Robotech Masters nakazał mu sprowadzenie Macrossa, czego następstwem jest późniejsza Wojna Robotech. Lord Dolza znając tajemnicę Protokultury postanowił wykorzystać zasoby Macrossa jako kartę przetargową wobec Robotech Masters, co mogło umocnić jego pozycję i spowodować swoisty awans społeczny. Te pomysły przekreśliło zniszczenie Głównej Floty i jego śmierć.

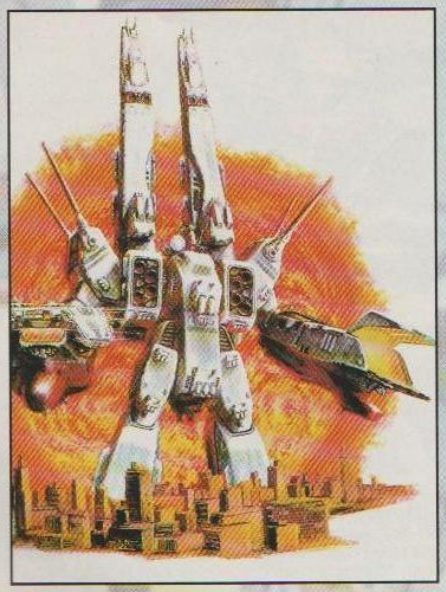
**BRON, KONDA i RICO** (w oryginale "Macrossa" - Walera, Konda i Rori)
Szpiedzy Zentraedi. Pierwszy raz pojawiają się, gdy transmitują na użytek Breetai konkurs Miss Macross. Podczas pościgu w jaki udał się za nimi Rick Hunter, omal nie doprowadzają do jego śmierci ulatniając się ze swojego statku Recon, na którego pokładzie zostawiają uaktywniony system autodestrukcji. Ponieważ dane szpiegowskie przy okazji ulegają zniszczeniu, poddają się mikronizacji i udaje im się dostać na pokład SDF-1. Przywykają do życia na statku i gdy powracają do Breetai zabierają ze sobą mnóstwo gadżetów, w tym laleczki Lynn Minmei. Powoduje to powstanie swoistego kultu piosenkarki i coraz więcej pilotów Zentraedi zaczyna odmawiać ataków w obawie o uszkodzenie ich idolki. Po zniszczeniu Dolzy całe trio pomaga w procesie odbudowy Ziemi.

## OBSADY (NIEOŻYWIONEJ) CIĄG DALSZY

Na początek tytułowy (w wersji oryginalnej) bohater całej serii...

**SDF-1 Macross** (Super Dimension Fortress Macross)
Jest to odtworzona wersja statku kosmicznego z Zor. Jego potencjał techniczny pozwolił na przyśpieszony rozwój technologii ziemskich i powstanie sił RDF. Walczące w Unijnej Wojnie niszczyciele (np. klasy Europa) i myśliwce Veritecha były pierwszymi produktami bazującymi na tzw linii "Robotechnologii". Kształt i wymiary zewnętrzne Macrossa zostały odtworzone dokładnie według oryginału, natomiast jego wnętrze zostało zmodyfikowane i dostosowane do rozmiarów ludzkich. Podczas powrotu na Ziemię załoga została zmuszona do przeprowadzenia nieplanowanych przeróbek związanych z pobytem ludności cywilnej. Kolejne zmiany następowały w miarę rozwoju techniki i kolejnych odkryć związanych z możliwościami fortecy. Do najrzadziej używanych modyfikacji dynamicznych należy możliwość transformacji statku (tzw. Modular Transformation) w walczącego mecha-giganta.
Po zniszczeniu Głównej Floty Lorda Dolzy, Macross został zakotwiczony na stałe w pobliżu krateru przy Wielkim Dziale Nr 1. Wokół niego zostało zbudowane New Macross City, a lej krateru wypełniła woda tworząc jezioro. W okresie buntu Khyrona naprzeciwko SDF1 wylądował SDF2 (złączono je "plecami") co umożliwiło przeniesienie z pokładu na pokład siłowników fotonowych. SDF1 (ze wszystkimi fabrykami i załogą), SDF2 i miasto zostały zniszczone podczas ataku Khyrona. Żeby trochę unaocznić jak potężną fortecą był Macross pozwólcie, że przytoczę kilka liczb:
Załoga: 800 do 1200 osób personelu wojskowego/ 70.000 nieplanowanej ludności cywilnej.
Szybkość: 0,2 szybkości światła.
długość: 3.600 stóp (1.098 m).
Waga: 18.000.000 ton.

**SDF-2 Megalord**
Po rozbiciu się ASS1, gdy prace nad jego rekonstrukcją zapowiadały sukces, Rząd Zjednoczonej Ziemi podjął decyzję o budowie podobnej jednostki, która miała być tworem technologicznie całkowicie "ludzkim". Budowę zaczęto na Księżycu. Podczas ataku Zentraedi konstrukcja była ukończona w 50 procentach. Budowę kontynuowano po rozbiciu Floty Głównej. SDF2 został przetransportowany na Ziemię w celu przystosowania i przeniesienia napędu z SDF1 na SDF2. Jak wiadomo jego kompletne uruchomienie nigdy nie doszło do skutku. SDF2 zewnętrznie nie różnił się zbytnio od swojego pierwowzoru. Był większy (prawie 40%) i cięższy, a ponadto posiadał na końcach ramion własne platformy naprawcze. Dodatkowo był lepiej uzbrojony i zabierał na pokład więcej myśliwców



i nietransformujących się mecha. Podaję porównawczo tylko jego zasadnicze dane:
Załoga: 800 do 1200 osób personelu wojskowego.
Szybkość: 0,2 szybkości światła (napęd niestety miał być z SDF1).
Długość: 5.000 stóp (1.525 m).
Waga: 24.000.000 ton.

## A teraz reszta...

**NISZCZYCIELE KLASY EUROPA i ORVELT** - rozpoczęły służbę kosmiczną w roku 2004 jako patrolowce układu słonecznego i statki ochraniające platformy startowe. Zasłużyły się zwłaszcza podczas walk pierwszej wojny Robotech i ewakuacji baz planetarnych podczas walk z Zentraedi. Duża ich ilość została niestety rozbita. Statek dobrze uzbrojony jak na swoją wielkość i przeznaczenie, ale niedostatecznie dobry w starciu z zaawansowaną technologią bojową Zentraedi.

**SATELITARNE JEDNOSTKI NAPRAWCZE** - bezzałogowe i w pełni zautomatyzowane platformy orbitalne przeznaczone do serwisowania uszkodzonych jednostek bojowych i budowy nowych. Były sytuowane tak, by umożliwić jak najszybszą naprawę uszkodzonego statku i wprowadzenie go ponownie na linię frontu. Posiadały doki umożliwiające symultaniczną naprawę 10 statków naraz. Jak były duże? No, były... duże - długość: 5760 km; waga: 200.750.000.000 ton.

**A.R.M.D.** - platformy satelitarne nazywane również "Kosmicznymi lotniskowcami". Jak nazwa wskazuje zostały zaprojektowane do obsługi i napraw myśliwców. Ich konstrukcja ulegała modyfikacjom w miarę udoskonalania sprzętu latającego RDF. Ze względu na niewielką szybkość i małą manewrowość musiały posiadać dobrą ochronę. W praktyce jako jednostki krótkodystansowe kotwiczone były na orbicie Ziemi i Księżyca.

**VF1 Valkiria** (Veritech Fighter) - najsłynniejszy transformujący się myśliwiec gwiezdny. Jego sylwetka była wzorowana na samolotach F-14 "Tomcat". Szybki, zwrotny i dobrze uzbrojony. Można go spotkać w trzech postaciach: myśliwca, guardiana (porusza się wówczas z szybkością ok. 5000 km na godzinę) lub Battloida (przetransformowany do postaci humanoidalnego robota zwalnia do 1200 km na godzinę).
Odmianami specjalnymi Valkiri były:
- VF1 Strike Valkiria - posiadał dodatkowe działa i wyrzutnie rakiet średniego zasięgu. Przeznaczony był dla asów i dowódców szwadronów.
- VF1 Super Valkiria - udoskonalona wersja VF1 posiadająca wytrzymalszą zbroję i dodatkowy napęd zwiększający jej możliwości manewrowe i uzbrojenie odpowiadające siłą ognia podstawowemu szwadronowi VF1.
- VF1 Armored Valkiria - w humanoidalnej wersji Battloid myśliwiec posiadał najcięższe uzbrojenie. W praktyce jego ciężar zwiększał się tym samym do tego stopnia, że używany był jedynie do walk pokładowych podczas abordażu.

**RaiderX, MAC II Monster, Gladiator, Spartan, Excalibur**, - to modele nietransformujących się mecha, różniących się od siebie designem i uzbrojeniem. Ze względu na niewielką szybkość były używane do walk pokładowych, abordażu i szturmów naziemnych. Wszystkie te modele miały ludzką załogę.

Prócz tego RDF dysponował również wszelkiego typu wachadłowcami, pojazdami liniowymi, ruchomymi działami, skoczkami, bezzałogowymi mini myśliwcami (np. Ghost) i pojazdami szpiegowskimi typu CatEye. Flotę Zentraedi musimy niestety pominąć. Na pocieszenie mogę wam jedynie nadmienić, iż jej rozmiary i parametry są tak zalamujące, że resztki ludności, które przeżyły wojnę mogą mówić o dużym szczęściu. Porównawczo i bez liczb powiem, że w zestawieniu z większością wojennych machin Zentraedi SDF1 i SDF2 wyglądałyby jak mikrusy (przykładowo długość statku Breetai klasy Nupetiet-Vernitzs wynosiła ok. 5,6 km, a statek baza Lorda Dolzy prawie 24 km).

## SERIAL

**1. BOOBYTRAP** - o Ziemię rozbija się olbrzymi obiekt uznany początkowo za asteroid, a po rozpoznaniu za obcy statek kosmiczny. 10 lat później w chwili uroczystego odpalenia silników "Macrossa" przybywa do bazy Rick Hunter. Jest świadkiem ataku na SDF1 przeprowadzonego przez armadę nieznanych statków bojowych.
**2. COUNTDOWN** - Dowódca "Macrossa" decyduje się na start by odciągnąć wrogie jednostki od Ziemi. Dowódca Zentraedi wysyła na wyspę lądowe jednostki szturmowe. Rick poznaje Lynn Minmei.
**3. SPACE FOLD** - wobec ogromu zniszczeń kapitan Gloval decyduje się uruchomić nie wypróbowany dotychczas napęd hiperprzestrzenny. Brak doświadczenia powoduje, że wraz ze statkiem w okolicach Plutona ląduje SDF1 z wyspą Macross i sporą ilością morskiej wody.
**4. THE LONG WAIT** - Rick i Lynn przedostają się na "Macrossa" przez dziurę w pancerzu i gubią się w labiryncie korytarzy nie eksploatowanej części fortecy. Odnalezieni po dwóch tygodniach stwierdzają, że przetransportowani na pokład statku cywile zdążyli już wybudować na rufie całkiem spore miasto.
**5. TRANSFORMATION** - kapitan Gloval zaatakowany przez flotę Breetai uruchamia proces transformacji statku w olbrzymiego robota. Udaje mu się odpalić główne działo, które niszczy wroga.
**6. BLITZKRIEG** - kolejny atak Zentraedi, tym razem w pierścieniach Saturna. Brak zasilania uniemożliwia użycie głównego działa. Rick zostaje przydzielony do szwadronu "Skull" i bierze udział w walkach. Nowatorska strategia ataku wymyślona przez Lisę Hayes pozwala jeszcze raz wyjść załodze SDF1 zwycięsko z potyczki.
**7. BYE-BYE MARS** - "Macross" ląduje w pobliżu ziemskiej bazy na Marsie i wpada w pułapkę zastawioną tam przez armię Khyrona. Ryzykowna akcja Lisy (poszukującej w bazie śladów swojego narzeczonego) i Ricka umożliwia SDF1 ucieczkę.
**8. SWEET SIXTEEN** - Rick otrzymuje awans, medal i dowództwo szwadronu. Tymczasem Lynn Minmei obchodzi szesnaste urodziny. Wracający z walk Rick, z braku innego prezentu (wszystkie sklepy są już pozamykane, a Minmei jest wściekła) daje jej swój medal.
**9. MISS MACROSS** - w momencie, gdy na podkładzie SDF odbywają się wybory Miss Macross, Rick zostaje wysłany na patrol, w którym omal nie ginie. Cała transmisja jest przechwytywana przez szpiegów Zentraedi. Konkurs wygrywa Lynn Minmei.
**10. BLIND GAME** - Zentraedi niszczą radar i komunikator Macrossa. Lisa Hayes na pokładzie skoczka CatEye w towarzystwie trzech Valkirii (Rick, Ben i Max) wyrusza, by określić pozycję "obcych". Wpadają w pułapkę i w ręce (dosłownie) Breetai.
**11. FIRST CONTACT** - Breetai i Exadore przeprowadzają rozmowę z Rickiem, Lisą i Benem. Są zaszokowani ludzką tradycją i kulturą. Do najbardziej niezrozumiałych zachowań zaliczają fakt, że kobiety żyją wspólnie z mężczyznami. Więźniowie zostają odstawieni do Lorda Dolzy.
**12. THE BIG ESCAPE** - Max przebija się na statek, gdzie przebywają jego przyjaciele. Cała grupa ucieka myśliwcem Zentraedi w momencie ataku na Macrossa. Na pokładzie SDF zostają uhonorowani jako pierwsi ludzie mający kontakt z Zentraedi.
**13. BLUE WIND** - Macross powraca na Ziemię. Ostatnia wielka bitwa z siłami Khyrona i Azonii, czasowo dowodzącej flotą Adoclass. Forteca ląduje na Oceanie Atlantyckim.
**14. GLOVAL'S REPORT** - odcinek będący podsumowaniem dotychczasowej akcji - nakręcony w formie wspomnień kapitana Glovala sporządzającego raport dla Rządu UEG.
**15. HOMECOMING** - cywilni mieszkańcy SDF1 świętują swój powrót na Ziemię. Gloval usiłuje przedłożyć swój raport Rządowi UE. Okazuje się, że są niemile widzianymi gośćmi na Ziemi i zagrożeniem kolejnego ataku.
**16. BATTLE CRY** - Rick Hunter w towarzystwie Lynn spotyka się z rodziną piosenkarki. Kyle podejmuje się opiekować drogą zawodową swojej kuzynki. Następuje kolejny atak Khyrona. Ranny Rick trafia do szpitala.
**17. PHANTASM** - cały odcinek to ciąg nocnych koszmarów i fantazji Ricka Huntera. Przegląd dotychczasowej akcji podobnie jak w "Gloval's Report", ale z naciskiem na historię Ricka i Minmei.
**18. FAREWELL, BIG BROTHER** - atak Zentraedi i żeńskiego batalionu Quadronno. Mirya widząc jak walczy Max postanawia się z nim zmierzyć i przegrywa. Ciężko rany Roy Fokker umiera na pokładzie SDF1.
**19. BURSTING POINT** - cywile ciągle czekają na pozwolenie opuszczenia pokładu. Khyron atakuje i zostaje niemile zaskoczony nowymi typami tarcz energetycznych Macrossa. Ich niedoskonałość powoduje wybuch generatorów i spore zniszczenia. W walce ginie Ben Dixon.
**20. PARADISE LOST** - Khyle potwierdza swoją wysoką klasę w walce wręcz. Premiera filmu Lynn Minmei. Szpiedzy Zentraedi z kolekcją ziemskich pamiątek uciekają na statek Breetai. Ich raport powoduje spore zamieszanie.

Tutaj kończy się część sagi dostępna w sprzedaży w f-mie "Manta"... A oto historii ciąg dalszy...

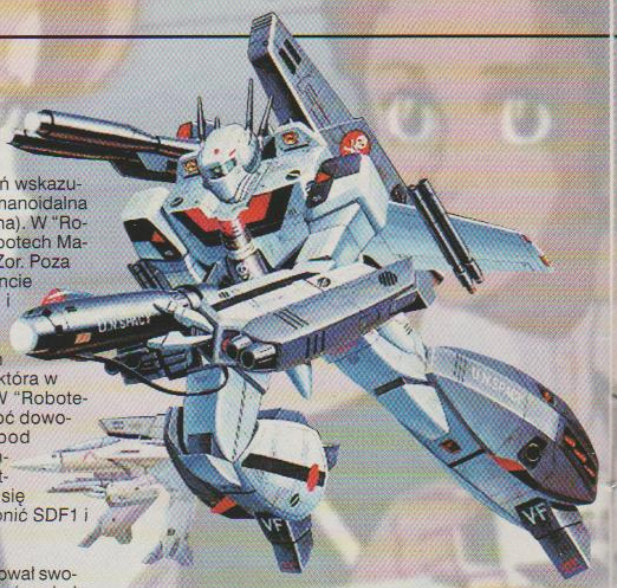
**21. THE NEW DAWN** - odcinek strategiczny. Zentraedi zastanawiają się nad taktyką Mikronian wierząc, że ich przeciwnicy posiadają jakiegoś "asa w rękawie" w postaci nieznanej im superbroni. Lisa i Rick ponownie popadają w tarapaty.
**22. BATTLE HYMN** - cała akcja dzieje się na pokładach statków Zentraedi, wśród których nieoficjalnie rozchodzą się szpiegowskie informacje o luksusach życia na SDF1. Coraz więcej Zentraedi zaczyna się zastanawiać nad mikronizacją i ucieczką "pod skrzydła" Macrossa.
**23. RECKLES** - Rick wypowiada prywatną wojnę dezerterom Zentraedi, Minmei i Kyle ocierają się o naprawdę poważne niebezpieczeństwo.
**24. SHOWDOWN** - Max jeszcze raz staje do pojedynku ze zmikronizowaną Miryą. Tym razem na turnieju gier video.
**25. WEDDING BELLS** - zabójcze zamiary Mirii znajdują ujście... w miłości. Dwa super asy myśliwskie

zakochują się w sobie i postanawiają się pobrać.
**26. THE MESSENGER** - Exedore udaje się na pokład SDF, by wziąć udział w uroczystości ślubnej. Jednocześnie na rozkaz Breetai podejmuje rozmowy mające doprowadzić do zawieszenia broni.
**27. FORCE OF ARMS** - Dolza wyrusza z Flotą Główną, by zniszczyć SDF i Ziemię. Breetai zostaje zmuszony do opowiedzenia się po którejś ze stron. Decyduje się bronić Ziemi.
**28. RECONSTRUCTION BLUES** - mieszkańcy SDF podejmują próby odbudowy życia na Ziemi, która po wojnie stała się terenem wymagającym pionierów.
**29. THE ROBOTECH MASTERS** - do odległej galaktyki docierają echa wielkiej bitwy w pobliżu Ziemi. Robotech Masters podejmują wędrówkę, by

odzyskać statek, na którym spodziewają się odnaleźć pozostałości Protokultury (w tym wypadku esencji życia biologicznego)
**30. VIVA MIRYA** - Breetai organizuje raid w celu odnalezienia i przeniesienia ostatnich fabryk Robotech, by uniemożliwić Robotech Masters odnalezienie Ziemi.
**31. KHYRON'S REVENGE** - Khyron rozpoczyna walkę z ideą zjednoczenia, przeciągając zminiaturyzowanych Zentraedi pod swoje dowództwo.
**32. BROKEN HEART** - Khyron porywa Minmei i Kyla, by wymienić ich na dostęp do SDF1. Jego plany muszą ulec zmianie, gdy do akcji wkracza Rick.
**33. A RAINY NIGHT** - Claudia rozmawia z Lisą na tematy sercowe przywołując jako argumentację swoje własne przeżycia z Royem Fokkerem.
**34. PRIVATE TIME** - Minmei po powrocie z trasy koncertowej zaczyna ponownie myśleć o Ricku. Komplikuje to sytuację Lisy, u której uczucia walczą z poczuciem jej żołnierskiej powinności.
**35. SEASON'S GREETINGS** - w okresie Gwiazdki Khyron przygotowuje się do ostatecznego ataku na ludzi i SDF1. W tym celu porywa matrycę Protokultury umożliwiającą m.in. proces mikronizacji.
**36. TO THE STARS** - Lisa Hayes zostaje odkomenderowana do załogi SDF2, by przygotować statek do misji odnalezienia świata Robotechnologii. Khyron gromadzi siły i decyduje się na ostatni atak. Rick i Lisa pobierają się...

## RÓŻNICE

Nie będę więcej pisał o zmianie nazwisk i kodowych nazw sprzętu. Zmiany wynikły z umów między Harmony Gold, a Revellem i w ostateczności nie są to zmiany istotne. Wprawdzie dziwnie się ogląda po "Robotechu" "Macross DYRL" lub "Flashback", bo z kolei bohaterowie, do których imion przyzwyczajaliśmy się przez kolejnych 36 odcinków zaczynają się nazywać zupełnie inaczej. Z treści filmu amerykanie wycięli oczywiście kilka scenek typowych dla japończyka, natomiast dyskusyjnych dla osób z "białego" kręgu kulturowego. Szczególnym przeróbkom musiała tym samym ulec np. scena, gdy po pyszczku oberwała od Ricka Huntera (Hikaru Ichijyo) panna Minmei. Po pierwsze główny bohater nie mógł zachowywać się jak prostak, a po drugie kobiety nie bije się nawet kwiatkiem. Jeśli już jesteśmy przy Lynn, to w oryginale Lynn Kyle (manager) jest nie kuzynem piosenkarki, ale jej bratem. To ułatwia zrozumienie jego problemów z wyrażeniem piosenkarce swoich "prawdziwych" uczuć. Następną różnicą i to poważną, jest pochodzenie SDF-1. W "Macrossie" statek tak naprawdę jest niewiadomego pochodzenia. Zentraedi przypuszczają jedynie, że zawiera on w sobie tajemnicę Protokultury. Skala urządzeń wskazuje ponadto, że pilotami ASS1 była rasa humanoidalna i wielkości przeciętnego człowieka (Mikrona). W "Robotech" statek jest zbudowany przez Robotech Masters, lub przez rasę znaną jako Lords of Zor. Poza tym lista dialogowa sugeruje, że w momencie lądowania proporcje jego pomieszczeń i urządzeń wskazywały na gigantyczny (ok. 10 m) wzrost jego użytkowników.
Następny punkt niezgodny z oryginałem to istnienie żeńskiej odmiany Zentraedi, która w wersji japońskiej nosi miano Meltraedi. W "Robotechu" to ta sama rasa i ta sama armia i choć dowodzona jakoby oddzielnie, to będąca pod wspólnym dowództwem lorda Dolzy. Tymczasem w "Macrossie" to osobne i dodatkowo wrogie sobie armie, które jednoczą się przeciwko Dolzie dopiero w finale, by bronić SDF1 i wartości Protokultury.



Protokultura... Na jej tle Carl Macek zafundował swoim ziomkom niezłe pranie mózgu. Z czegoś co było po prostu pierwszą cywilizacją w galaktyce powstałą ok 50.000 lat p.n.e amerykanie zrobili:
1/ energię z której powstało życie;
2/ substancję biochemiczną umożliwiającą transformację mechom;
3/ mityczną moc błądzącą w kosmosie i wpływającą na jego rozwój.
Energia określana w "Robotechu" jako fotonowa jest w oryginale formą energii termonuklearnej, tyle że pozbawionej szkodliwego promieniowania. Z punktu widzenia fabuły najpoważniejszą zmianą, którą wprowadzili amerykanie, jest status SDF-2 w "Robotechu". Konia z rzędem temu, kto zobaczy choćby jego cień w serialu. Nie bardzo rozumiem dlaczego jego istnienie aż tak przeszkadzało panu Mackowi, że postanowił go zniszczyć. Bo widzicie... SDF-2 w oryginale "Macrossa" w ogóle nie występuje. Jego budowa rozpoczęła się na Księżycu w roku 2003. Po zniszczeniu Ziemi budowę zawieszono, ale kilka lat po ataku Khyrona jej kontynuacja przebiegła bez żadnych komplikacji. Ostatecznie SDF2 zaginął podczas wyprawy kolonizacyjnej Megaroad-01 mającej znaleźć ludzkości nowy "dom", ale to już całkiem inna historia. W "Robotech" mówi się o Megalordzie, ale ani razu się go nie pokazuje. Wybiegiem miał być fakt, że SDF2 wylądował za SDF1 i został zacumowany plecami w plecy, dlatego na wszystkich ujęciach jeziora widać było WYŁĄCZNIE JEDNĄ FORTECĘ. Autorzy nie zwrócili uwagi na jedno... SDF2 był ponad 500 metrów dłuższy od swojego poprzednika i jakby go nie postawili powinien wystawać mu zza pleców.

## Tyle o serii. Pozostaje pytanie...

wiekowo produkcjach anime co mimo niedoskonałości technicznych powoduje, że się do nich wraca. To jest mniej więcej tak jak w muzyce ze starym analogowym "czarnym krążkiem". Warto czasami posłuchać nagrań z tymi niepowtarzalnymi szumami i trzaskami. Nastroju nostalgii jakie wywołują nie da się niczym podrobić... W wypadku "Robotecha" ("Macrossa"), świadomość, że wszystko co widzimy na ekranie to (dosłownie) robota ręczna sprawia, że patrzy się na takie dziełko pod dodatkowym, zupełnie innym kątem. Abstrahując naturalnie od treści filmu, dynamiki akcji, animacji oraz niepowtarzalnej ścieżki dźwiękowej. Ech panowie anime fani... Tak, tak... za moich czasów to się kręciło filmy...

## POSŁOWIE...

ROBOTECH - MACROSS - wizjonerstwo czy przypadek?
Ta cześć tekstu powstała szczerze powiedziawszy pod wpływem chwili. Długo wahałem się czy pisać o pewnym dziwnym aspekcie Robotecha (Macrossa). Uwagę na opisany niżej fakt zwrócił mi kolega Marek R. zajmujący się w wolnych chwilach astrologią i znający od podszewki wszelkie konsekwencje położenia na niebie latających tam planet.
Zapewne wielu z was spotkało się z nazwiskiem Nostradamusa. Dla nieobeznanych w temacie wspomnę jedynie, że był to genialny astrolog żyjący w XVI wieku, który pozostawił po sobie mnóstwo niejasnych (moim zdaniem) przepowiedni, nad którymi od lat łamią sobie głowy najwybitniejsi w tej materii. Jest też Nostradamus obok Sybilli najczęstszym źródłem przepowiedni zbliżającego się końca świata i wszelkich klęsk. Osobiście jestem raczej nieufny wobec wszelkich tego typu źródeł, ale jedna z przepowiedni wielkiego "maga" wywołała nie tylko zaskoczenie, ale i dreszczyk emocji. Astrologowie w swoich przepowiedniach rzadko używają dat. Podobnie Nostradamus. W całej swojej schedzie jedynie raz użył daty i to konkretnej. Brzmi to mniej więcej tak...

"Rok tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiąt i dziewięć,
a siedem miesięcy
Z nieba zstąpi wielki król trwogi..."

Nie kojarzy Wam się to z datą lądowania ASS-1? Ciekawe czy twórcy Macrossa znali tę przepowiednię. W sumie nie byłby to nowy "chwyt". Japończycy lubią nawiązania do wróżb, magii czy zdarzeń biblijnych. Przypomnijcie sobie "Evangelion" lub "Patlabor". Wolę wierzyć, że było to posunięcie świadome i autorzy nie mieli jakichś "wizji" biorąc pod uwagę jak zakończyło się dla Ziemi lądowanie "króla trwogi".
Zapowiadany lipiec już niedługo więc może czasami warto spojrzeć w niebo...

Materiały dotyczące "Robotecha" zgromadzili i opracowali:

*Darek i Bartek Styrna*

**Wielkie dzięki dla Petera i Carla za udostępnienie swoich zbiorów.**

**CO U NAS?**

Nie jest źle... Pierwsze dwadzieścia epizodów "Robotecha"(10 kaset) jest już dostępne na rynku. Ich sprzedażą zajęła się firma "Manta", której reklamę możecie znaleźć wewnątrz numeru. Przy okazji chciałbym podziękować dystrybutorowi za udostępnienie nam kaset z tą historyczno archiwalną produkcją. Wprawdzie do zakończenia sagi brak kolejnych szesnastu odcinków, ale wierzę że i one wkrótce znajdą się w sprzedaży. Czy warto kupić? Hmm... Prawdę powiedziawszy to głupie pytanie. Jasne, że tak! Nawet na koszt całej imprezy nie można narzekać, bo cena kształtuje się mocno poniżej średniej europejskiej. Dodatkowo biorąc pod uwagę, że japoński oryginał jest na rynku europejskim rarytasem niemal nie do dostania, "Robotech" jest wspaniałym "ekwiwalentem". Osobiście bardzo polecam. Jest coś takiego w starszych

# CHRONOLOGIA ROBOTECHA

Uznałem tę pozycję za konieczną z bardzo prostej przyczyny. Akcja serii "Robotech - The Macross Saga" rozpoczyna się ceremonią odpalenia SDF-1 w lutym 2009 roku. Mogę was zapewnić, że między wspomnianym w epizodzie pierwszym lądowaniem ASS-1 w 1999 roku (już niedługo, bo w lipcu), a lutym 2009, wydarzyło się kilka ciekawych rzeczy, do których serial powraca jakby mimochodem, a które miały niebagatelny wpływ na rozwój akcji. Poza tym jest to dosyć poważne uzupełnienie do wydarzeń samej sagi. Chronologia "Robotecha" powstała oczywiście na bazie sagi Macrossa i uwzględnia prócz akcji samego serialu fakty dotyczące rozwoju techniki paramilitarnej i historii podboju kosmosu (nieco tendencyjnie prawdę powiedziawszy, bo nie uwzględnia tych wydarzeń gdzie amerykanie dali się wyprzedzić owczesnemu Związkowi Radzieckiemu np. startu Sputnika czy lotu Gagarina).

Prądzieje...

**Rok 20.000.000.000 p.n.e.**

Wielkie BUM... Kosmos powiedział "dzień dobry" i zaczął się rozrastać...

**Rok 1.000.000 p.n.e.**

W jednej z tworzących się megagalaktyk nieznana energia powołała do życia materię... Historycy uznają tę datę jako narodziny Protokultury.

**Rok 500.000 p.n.e.**

Pierwszy rok Kalendarza Protokultury (PC 0).

**PC 2400 - 2600**

Pojazdy międzyplanetarne poruszające się z szybkością podświetlną wyruszają na podbój planet zdatnych do kolonizacji.

**PC 2500**

Zostaje podjęta masowa produkcja broni biologicznej noszącej nazwę "Zentraedi. Ma ona odegrać decydującą rolę w procesie kolonizacji w przypadku konieczności użycia siły.

**PC 2700**

Druga faza kolonizacyjna. Po raz pierwszy użyte zostają statki poruszające się z wielokrotną szybkością światła.

**PC 2800**

Protokultura powołuje do życia Republikę Gwiezdną...

Wstęp do wojen Robotech...

**Ziemia: Rok 1945**

Koniec II Wojny Światowej. Pierwsze użycie broni nuklearnej przeciwko ludziom (Hiroshima, Nagasaki).

**Rok 1969**

Neil Armstrong startuje w Apollo 11. Pierwszy spacer człowieka po Księżycu.

**Rok 1981**

Pierwszy lot wahadłowca Columbia.

**Rok 1990**

Przychodzi na świat Lisa Hayes.

**Rok 1993**

* Lisa przeprowadza się do Australii, gdzie poznaje mieszkającego po sąsiedzku swojego przyszłego narzeczonego Carla Ribera.
* W Yokohamie (Japonia) rodzi się Lynn Minmei.

**Rok 1995**

* Stacja kosmiczna Liberty zostaje umieszczona na orbicie ziemskiej. Wywołuje to falę spekulacji i paniki na tle możliwości jej wojskowego wykorzystania.
* Wybuch III wojny światowej. Żadna ze stron konfliktu nie zdecydowała się na użycie broni nuklearnej, mimo prób użycia broni chemicznej i biologicznej.

**Rok 1996**

Pierwsze użycie w walce osobistych zestawów tzw. "power armour" w siłach amerykańskich, rosyjskich i japońskich.

**Rok 1998**

Eksperymentalna fuzja reaktorów atomowych doprowadza do przekroczenia masy krytycznej.

**Czerwiec, rok 1999**

* Olbrzymich rozmiarów meteor uderza o Ziemię w pobliżu wysp Ataria. Przeprowadzony wywiad naukowy ujawnia, że jest to statek kosmiczny nieznanej cywilizacji. Uzyskuje on kodową nazwę ASS1 (Aliens Star Ship1). Jego uderzenie o Ziemię powoduje falę trzęsień ziemi, tornad, zmian pogodowych odczuwalnych na wszystkich szerokościach geograficznych Rosji, Europy i obu Ameryk.
* Zostaje zwołane ogólnoświatowe spotkanie pod przewodnictwem Rosji i USA, w celu ustalenia juryzdykcji nad wrakiem ASS1.
* Powstaje zespół wywiadowczy d/s ASS1. Całkowita kontrola nad wyspami Południowa Ataria zostaje przejęta przez Narody Zjednoczone.
* Pierwsze raporty z badań nad ASS1 ujawniają, że jest to statek wojenny, a rozmiary urządzeń i kabin świadczą o tym, że jego twórcy są mniej więcej pięciokrotnie więksi od ludzi. Możliwość wykorzystania odnalezionych na pokładzie technologii powoduje przerwanie działań wojennych i jednoczy ludzkość.

**Rok 2000**

* Współpraca japońko-amerykańsko-rosyjsko-niemiecko-agielsko-francuska owocuje powstaniem organizacji OTEC (Over TECHnology), której celem jest analiza i przystosowanie obcej technologii do potrzeb ziemskich.
* Następuje szybki rozwój technologii wojennej.
* Zostaje oficjalnie ogłoszony fakt istnienia obcej rasy w kosmosie (jedynie wielkość nieziemców zostaje utajniona). Zostaje powołany i proklamowany Rząd Zjednoczonej Ziemi (UEG).
* Powstaje gigantyczna Baza Księżycowa Apollo na Morzu Spokoju.

**Rok 2001**

* Powstają Siły Zbrojne Zjednoczonej Ziemi (UEF).
* Prowadzone są prace nad przystosowaniem ASS1 do roli jednostki wojennej UEF. Mózgiem całego projektu jest OTEC. ASS1 zostaje przemianowany na SDF1 (Super Dimension Fortres1) Macross .Ustalona zostaje wstępna data startu na maj 2006 roku.
* OTEC informuje o sukcesie w dziale odzyskiwania i wytwarzania nowych materiałów.
* Budowa stałej bazy na Marsie. Rozpoczynają się ruchy migracyjne ludności cywilnej szukającej pracy przy "Projekcie Macross". Wyspa Południowa Ataria zostaje przemianowana na Wyspę Macross.
* Powstaje teoria napędu fotonowego, mimo że praktyka jest wciąż w sferze SF.
* W oparciu o nowo powstały system bojowy "Destroid" zostają związane Siły Zbrojne Robotech (RDF).

**Rok 2002**

* Kończą się prace nad modelem teoretycznym Wielkiego Działa.
* Lisa Hayes wstępuje do akademii wojskowej.
* Na Alesce powstaje Wojenna Anty-Gwiezdna baza Sił Zjednoczonej Ziemi. Trwają prace konstrukcyjne nad Wielkim Działem Nr1.
* Pierwsza bitwa przy Wyspie Macross z siłami AUN (Anti-United Nation - Anty Narody Zjednoczone).

**Rok 2003**

W Księżycowej Stacji Apollo na bazie doświadczeń z SDF1 zaczynają się prace konstrukcyjne nad SDF2, gwiezdnym statkiem wojennym stworzonym siłami zjednoczonej Ziemi.

**Rok 2004**

* OTEC kończy prace nad termonuklearną bombą fotonową i przeprowadza próbny wybuch naziemny na księżycu.
* W Australijskim Regionie Autonomicznym trwają prace nad konstrukcją Wielkiego Działa Nr2.
* OTEC kończy prace nad zminiaturyzowaną elektrownią fotonową.
* Wielkie działo Nr3 powstaje w Brazylijskim Obszarze Autonomicznym.
* Pierwszy strzał próbny z Wielkiego Działa.

**Rok 2005**

* Wybuch rebelii w Kazachstanie (Autonomiczny Region Azji Centralnej). Druga bitwa o Wyspę Macross.
* Zostaje "wodowany" pierwszy z czterech Gwiezdnych Niszczycieli typ-1 klasy Orvelt, mających zastąpić mniejsze Niszczyciele Typ-3 klasy Europa.
* W zamachu ginie Pierwszy Minister Rządu Zjednoczonej Ziemi.
* Zostaje odpalona pierwsza z czterech konstruowanych Gwiezdnych Platform ARMD.
* Pierwszy niszczyciel klasy Orvelt "Ciołkowski" zostaje opanowany przez AUN. Siły Narodów Zjednoczonych niszczą porywaczy. Niszczyciel Goddard dowodzony przez kapitana Henry J. Glovala po raz pierwszy używa działa fotonowego w bezpośrednim starciu.
* W odpowiedzi siły AUN niszczą Wielkie Działo Nr2 w Australii i przymierzają się do działa Nr3 w Brazylii.

**Rok 2006**

* Po raz pierwszy w publikacjach pojawia się pojęcie "Robotech mecha" będący skrótem od pojęcia "ROBOtic TECHnology MECHAnism".
* Planowana jest budowa Wielkiego Działa Nr4 na Biegunie Północnym Księżyca.
* Trzecia bitwa o Wyspę Macross.
* Zapada decyzja o budowie nietransformujących się Mecha serii MBR-04 (typ Excalibur, Spartanin, RaiderX). Planowana jest produkcja masowa.
* Lisa Hayes opuszcza Akademię Oficerską Narodów Zjednoczonych w momencie, gdy wojna chyli się ku końcowi.
* W Regionie Administracyjnym Centralnej Rosji siły AUN używają broni nuklearnej. Zagrożony anihilacją Leningrad (obecnie St. Petersburg) przygotowuje się do odwetowego użycia broni fotonowej.
* Ostatnia bitwa o Wyspę Macross.

**Rok 2007**

* Wojna zostaje zakończona. Na Wyspie Macross zawiązuje się Centrum Treningowe dla załogi SDF1.
* Roy Fokker testuje prototyp VF-X1 (przyszły samotransformujący myśliwiec Veritech Fighter Valkiria).
* Planowana jest budowa Wielkiego Działa Nr5 w Autonomicznym Regionie Victoria - Afryka.
* VF-X1 przechodzi pomyślne testy w otwartej przestrzeni kosmicznej.
* Zapada decyzja o masowej produkcji serii Veritech VF-1.

**Rok 2008**

AUN porywają niszczyciel klasy Europa (UES Helena) i atakują bazę na Marsie rozbijając przy okazji chroniącą go flotę. Podczas ewakuacji bazy giną wszyscy jej mieszkańcy, w tym narzeczony Lisy - Carl Riber. UES Helena zostaje przechwycona i zniszczona przez UES Agamemnona.

**PIERWSZA WOJNA ROBOTECH (trwająca od lutego 2009 roku do marca 2010 roku).**

**Rok 2009 - Luty**

* Ceremonia odpalenia silników SDF1 Macross zostaje przerwana przez przybycie i kaskaderski popis Ricka Huntera.
* Dowodzona przez Breetai flota Zentraedi (ponad 100.000 jednostek bojowych i pomocniczych) wkracza w obszar układu słonecznego. W celu odnalezienia ASS1 prowokują strzał z głównego działa fotonowego SDF.
* Pierwszy desant sił Zentraedi na Ziemię zostaje odparty przez siły Veritech.
* Na orbicie ulega zniszczeniu większość ziemskich jednostek ARMD i niszczyciele typu 1 i 3.
* Gloval decyduje się na start by odciągnąć agresora od Ziemi. Poważny błąd nawigacyjny powoduje, że zamiast na ciemnej stronie Księżyca lot kończy się na orbicie Plutona, w towarzystwie części wyspy Macross i morza.

**Marzec**

* Mieszkańcy wyspy przechodzą na pokład Macrossa.
* Rick Hunter zostaje przyjęty oficjalnie do sił RDF.

**Wrzesień**

Do walk wkracza wezwany przez Breetai batalion Botoru.

**Październik**

* Macross zostaje zaangażowany w bitwę przy bazach Marsjańskich.
* Odbywa się wielki show telewizyjny z udziałem Lynn Minmei.
* Lynn Minmei zostaje wybrana Miss Macross.
* Rick Hunter obejmuje dowództwo Szwadronu Vermilion (Cynober).

**Listopad**

* Dixon, Sterling, Hunter i Lisa Hayes wpadają w ręce Zentraedi i w taki sposób dochodzi do pierwszego kontaktu Ziemian z agresorem.
* Breetai obejmuje komendę nad całą flotą Imperialną Adoclas. Tym samym dowodzi obecnie ponad milionem jednostek.
* Macross powraca na Ziemię i ląduje na Oceanie Atlantyckim.
* Spotkanie członków rządu Zjednoczonej Ziemi. Nikt nie zwraca uwagi na raport Glovala dotyczący sił Zentraedi.
* Do akcji wkracza batalion Quadronno (elitarna jednostka żeńskiej części Zentraedi, wchodząca w skład jednostek Azonii) dowodzony przez Mirya Parino.
* W walce z Quadronno ginie Roy Fokker.

**Grudzień**

* Toronto, stolica Autonomicznego Obszaru Ontario zostaje zanihilowana po przeciążeniu wielokierunkowych pól ochronnych.
* SDF1 otrzymuje rozkaz powtórnego opuszczenia atmosfery ziemskiej. W jego obronie ginie Ben Dixon.

**Rok 2010**

**Styczeń**

* Film Zhao Bai Lunga z Lynn Minmei i Kyle w rolach głównych odnosi sukces.
* Rozpoczyna się migracja części Zentraedi szukających azylu na pokładzie Macrossa.
* Wielkie Działo Nr1 na Alasce zostaje ukończone.
* Mirya Parino i Max Sterling pobierają się, tym samym udowodniona zostaje bliskość genetyczna obu ras.

**Luty**

* Zostaje ustalony pakt pokojowy między Macrossem reprezentującym Ziemię i Flotą Adoclass dowodzoną przez Breetai.
* Lord Dolza na czele Floty Głównej (4,8 miliona jednostek) wyrusza z planety Tirol i wkracza w obszar systemu słonecznego.
* Wielkie Działo Nr1 otwiera ogień, ale rezultaty są niewielkie.
* W odpowiedzi flota Zentraedi po uruchomieniu arsenału fotonowego niszczy 70% powierzchni Ziemi.
* Breetai i SDF1 niszczą Flotę Główną w ramach wspólnej operacji "Minmei".
* Ciężko uszkodzony SDF1 ląduje w kraterze w pobliżu Wielkiego Działa Nr1.
* Lisa Hayes zostaje awansowana na kapitana, a Rick Hayes na majora.

**Marzec**

Oficjalne zakończenie Pierwszej Wojny Robotech. Obie rasy zaczynają wspólne prace nad oczyszczeniem atmosfery.

**EPILOG**

**Rok 2010**

* Zostaje powołany Nowy Zjednoczony Rząd. Proces mikronizacji Zentraedi obejmuje coraz szersze kręgi.
* Trwa odbudowa miasta New Macross City.
* Wszystkie elementy potrzebne do konstrukcji SDF2 noszącej nazwę "Megalord", zostają przeniesione z Bazy Apollo na Ziemię do New Macross. Patrolowce Systemowe przejmują do użytku Super Valkirie z bazy Apollo.
* Statek Breetai zostaje zrekonstruowany i uznany za flagową jednostkę Nowych Zjednoczonych Sił.
* Procent Zentraedi poddanych Mikronizacji przekracza poziom 50%.
* Południowy Krzyż (Southern Cross) zostaje uformowana jako lokalna jednostka militarna Południowej Ameryki.

**Rok 2011**

* Rodzi się Dana Sterling - pierwsze dziecko mieszanych ras.
* Sothern Cross zaczyna prace nad własnymi typami mecha i uzbrojenia.
* Bunt części sił Zentraedi sprzeciwiających się ścisłej współpracy ras.
* Powstaje projekt planu wspólnej wyprawy obu ras do siedzib Robotech Masters.
* Zentraedi rozpoczynają zbrojne akcje.
* Rozpoczyna się operacja ewakuacji platform i satelitarnych fabryk Robotech.
* Grupa Khyrona atakuje Nowe Detroit i usiłuje porwać Lynn Minmei .
* Khyron kradnie matrycę miniaturyzacyjną Protokultury.
* SDF2 zostaje przetransportowany do Macross Lake, w celu przejęcia oporządzenia fotonowego SDF1.

**Rok 2012**

* Bitwa nad New Macross City.
* Khyron atakuje samobójczo SDF1 i SDF2 niszcząc je i zabijając wielu bohaterów z okresu Pierwszej Wojny Robotech.
* Projekt podróży na planetę Tirol zostaje przedstawiony publicznie.

**Rok 2012 - Czerwiec**

Lisa Hayes i Rick Hunter pobierają się...

## Robotech

**Produkcja: A Harmony Gold USA Inc Prod. with association with Tatsunoko Prod. Co.Ltd**
**Producenci: Carl Macek, Ahmed Agrama, Jehan Agrama**
**Zmiany scenariusza: Carl Macek**
**Muzyka "Roboech": Ulpio Minucci**
**Dystrybucja: Kiseki Films**
**Dystrybucja w Polsce: Manta**
**Anime: Tatsunoko Prod. Co. Ltd**
**Producent: Kenji Yoshida**
**Reżyser: Ippei Kuni**
**Znak "Robotech" należy do firmy Revell.**

# GENEZA PATLABORA

Rok 1998 upłynął pod znakiem okrągłych rocznic dwóch wielkich serii spod znaku Wielkich Robotów. Japończycy okrzyknęli go "Rokiem Gundama". Chociaż sędziwemu jubilatowi stuknęła już dwudziestka na liczniku, my wbrew dobrym manierom nakazującym respekt i cześć starszyźnie, zajmiemy się jego wnukiem - Patlaborem. Dzieło autorstwa Masami Yuuki, pojawiając się pod koniec lat osiemdziesiątych, zdominowało ten podgatunek fantastyki. Jednak, aby lepiej zrozumieć sukces Patlabora, należy wrócić do jego korzeni. Oznacza to ni mniej ni więcej powrót do przeszłości, do roku 1978.

## DWA KROKI W PRZESZŁOŚĆ

Ojcem serii "Patlabor" jest urodzony 19 grudnia 1957 roku na wyspie Hokkaido, Masami Yuuki. Jego kariera w świecie animacji rozpoczyna się w sierpniu 1977 roku. Yuuki debiutuje ilustracją "Uchu Senkan Yamato", która ukazała się w publikacji wydawnictwa Shieikan. W tym czasie Yuuki jest pracownikiem jednego z przedsiębiorstw, jednak po tylu latach ciężko ustalić, czym się tam zajmował. Rok później ma już na koncie cztery ilustracje. Znajduje też czas dla grupy przyjaciół, również zażartych manga-fanów, z którymi zabawia się wykonywaniem prac, stanowiących podróbki znanych serii manga-anime. Z czasem zabawa zaczyna nabierać poważnych kształtów, a wręcz, jak stało się to w wypadku Yuuki, przybierać profesjonalną formę. Z tej grupy wywodzi się między innymi przyszły dyrektor animacji "Tomato" Aki ("Patlabor", "Kyukyoku Chojin R"), czy też Maria Kawamura (seiyuu: Yung Freud w "Gun-Buster" i Naaga w "Slayers").

Yuuki całkowicie poświęca się autorskiemu projektowi "Sheherezade", historii wojny międzyplanetarnej, gdzie głównymi bohaterami są uczniowie szkoły wojskowej. Ostatecznie projekt ten nigdy nie został zrealizowany, kończąc swój żywot na samym dnie szuflady. Kolejny pomysł, który zaświtał w jego głowie, stał się przełomem w świecie japońskiej science-fiction. W świat głównych bohaterów fantastyki, dotychczas opanowany przez samców, miała wkroczyć kobieta. Tyle na temat trudnych początków.

W 1980 roku, po pierwszych doświadczeniach w magazynie "Out", Yuuki ma już inne podejście do pracy. Kontynuując pomysł stworzenia serii science-fiction, postanawia wykorzystać niezmiernie popularny w tamtych czasach motyw wielkich robotów (były to czasy triumfu "Gundama"), gdzie główni bohaterowie nie umierają, a świat pozbawiony jest przemocy i ogromnych kataklizmów. Seria gatunkowo skłaniać się miała ku komedii, w efekcie czego powstaje szkic "Garacles". Historia miała się kręcić wokół przedsiębiorstwa wyposażenia planet - Lime Active Service, którym kieruje Aldie Lime, córka dyrektora korporacji. Inni bohaterowie "Garacles", to między innymi: Bana, Cashio, Derrick, Elpina, etc. Był to rodzaj zabawy: pierwsze litery imion układają się w porządek alfabetyczny (A, B, C, D, E, etc.). Garacles jest nazwą przypisaną głównemu mecha, złożonego z trzech części. Pierwsza z nich, High-Gallie (litera "H"), miała być odpowiedzialna za lot.

Po lewej Kazunori Ito, po prawej Mamoru Oshii.

Druga z nich, Inter-Gallie (litera "I"), stanowiła moduł napędu. Natomiast pod hasłem Jacky-Gallie (litera "J") ukrywały się wszelkie urządzenia wiertnicze. Trzy osobne moduły, po połączeniu się w jedną całość, tworzyły mecha Garacles, niczym Dinozordy złączone w Megazorda w serii "Power Rangers". Ten schemat był już bardzo rozpowszechniony: "Gundam", "God Mars", "Ideon" - to tylko pierwsze z brzegu przykłady. Jednak projekt Yuuki był już na tyle charakterystyczny, że bez trudu można go było później rozpoznać w "Patlaborze". Przyjrzyjmy się więc z bliska podobieństwom: jeden z bohaterów ma ojca, będącego dyrektorem fabryki, pojawia się robot pracujący przy zagospodarowaniu przestrzeni, a główna postać kobieca ma krótko przystrzyżone włosy. Projekt "Garacles" wali się jednak w gruzach, wraz z pojawieniem się na ekranach "Walker Machine Xabungle". Jeden z mecha, Walker Galliar, niemal do złudzenia przypomina mecha z projektu Yuuki! Mimo iż autorzy do dziś odżegnują się od plagiatu, dla samego Yuuki zbieżność imion i nazw (np. Gallie-Galliar) była niedopuszczalna. Nie mogąc się z tym pogodzić, honorowo rezygnuje z dalszych prac nad "Garacles".

Jeden z pierwszych etapów prac: kobieta z rewolwerem u pasa.

Pojawiła się potrzeba utworzenia specjalnych oddziałów zapobiegawczych, Labor Police. Bohaterka, jak w poprzednim niedokończonym projekcie, nazywa się Aldie Lime i podobnie jak tam, przypomina chłopaka. Jako świeżo upieczona absolwentka Akademii Policyjnej, pracuje w sto dziesiątej sekcji Police Mobile, skrótowo nazywanej POPS. Jej partnerem jest Elpina Micro. Yuuki wykorzystuje więc postacie z poprzedniego projektu, dając im te same imiona, a nawet ten sam chara design. Ban jest filigranowym, młodym mężczyzną, Derrick - wielkim, zwalistym facetem, Cashio z kolei wysokim, chudym okularnikiem. Początkowo POPS nie posiada odrębnych praw, a w jego szeregach brakuje potrzebnych ludzi. Z czasem na wyposażeniu oddziału pojawiają się pierwsze Labor Machines, spośród których wyróżnia się ostatni model - Bydol. Dzięki niemu POPS może zmieść z powierzchni ziemi wszystkich złoczyńców. Z czasem skala przestępstw zaczyna narastać, czego efektem staje się przepracowanie wszystkich członków oddziału. Za całością zorganizowanego świata przestępczego stoi Charles Michael von Lee Falcone (uff!), kierujący organizacją "Falcone Schaft". W przestępczym dziele wspiera go Cyrial Do Sibiya, postać obdarzona charyzmą, a pozbawiona sumienia. Spośród współpracowników mafioza wyróżnia się niejaki Nick JAGGER (?!). Ich nieudolność jest jednak zadziwiająca. Galerię czarnych charakterów uzupełnia jeszcze Hermes - złodziej-gentelman, w typie Arsena Lupin. Jego zadaniem jest podbić serce żeńskiej publiczności i głównej bohaterki.

Koniec końców, Masami Yuuki bardzo zagalopował się w pracy nad scenariuszem. Stworzył całą galerię postaci i możliwości rozwiązań poszczególnych wątków, wraz z pojawieniem się na ekranach "Walker Machine Xabungle". Jeden z mecha, Walker Galliar, niemal do złudzenia przypomina mecha z projektu Yuuki! Mimo iż autorzy do dziś odżegnują się od plagiatu, dla samego Yuuki zbieżność imion i nazw (np. Gallie-Galliar) była niedopuszczalna. Nie mogąc się z tym pogodzić, honorowo rezygnuje z dalszych prac nad "Garacles".

## SMAK PORAŻKI

Kilka miesięcy później bierze się do pracy nad kolejnym projektem - "Bydol" (prawidłowa wymowa [bajdol]). Jest to historia kolonizacji odległej planety, dokonana dzięki robotom zwanym Labor Machines. Z czasem roboty te zaczęto wykorzystywać do niecnych celów, stąd też po-

Bohaterowie projektu "Bydol" (licząc od lewej strony): Ban (trzeci), Derrick (piąty), Aldie (szósta), Elpina (ósma), Cashio (dziewiąty).

gólnych wątków, ze skryptu serii "Bydol" nie dało się zmieścić mniej niż w dwudziestu sześciu odcinkach.

Przyjrzyjmy się jednak uważniej. Za całym tym pomysłem kryje się bardzo prosty wybieg. Yuuki włączył do tej serii postacie ze swojego otoczenia. Na przykład Lee Falcone i Do Sibiya, to nikt inny, jak pracownicy Utsumi i Kurosaki, zatrudnieni w Schaft Enterprise Japan, a Elpina to Asuma Shinohara. W postaciach Derricka i Cashio bez specjalnego problemu można odkryć Yamazaki Hiromi i Shinshi Mikiyasu. W tym samym czasie w Japonii pojawiają się nowe mundury policyjne. Jednym z nowych elementów ubioru był szeroki krawat, zaczerpnięty z uniformów ekip prowadzących badania naukowe w serii telewizyjnych filmów fabularnych "Ultraman". Nie należy zapominać, że w tamtych latach w seriach science-fiction dominowały stroje niebieskie i czerwone (vide kultowy "Doraemon").

Autoportret Masami Yuuki.

## BLISKIE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA

Rok 1983 przyniesie ze sobą spotkanie, będące przełomem w dalszej karierze Masami Yuuki. W jednym z biur redakcji "Animec" (zresztą pisma już nieistniejącego), poznaje Yutakę Izubuchi. Był on w tym czasie asystentem przy tworzeniu mecha w takich seriach, jak: "Aura Battler Dunbine" i "Xabungle". Izubuchi wyrwał się z cienia wielkich mistrzów po 1987 roku, przy okazji prac nad stworzeniem "Gundam ZZ", "Gundam Char's Counterattack" "Gundam 0080" i "Lodoss to senki". Kiedy Yuuki pokazał mu swoje szkice do "Bydol", Yutaka Izubuchi był bardzo rozentuzjazmowany i zgodził się na współpracę. Ten z kolei wciągnął do prac nad projektem Ko Hiurę, znanego autora science-fiction i zarazem swojego przyjaciela. Dzięki ich wspólnemu wysiłkowi rodzi się niesamowity pomysł: z planety będącej w stadium kolonizacji, przenieśli akcję do zburzonego w pięćdziesięciu procentach na skutek wielkiego trzęsienia ziemi Tokio. Główną bohaterką staje się Tsubasa Hayami (jest to zresztą jedna z przyjaciółek Masamiego Yuuki, również mangaka). Jej filmową partnerką ma być Nordica, z której później wyłoni się postać Kanuki Clancy. Izubuchi dokonuje również kilku retuszy w wyjściowym designie, w wyniku czego główna bohaterka coraz bardziej zaczyna przypominać obecną Noe. Również mecha design uległ poważnym przeobrażeniom, a zwłaszcza główny mecha. Na deser zostawiono zmianę tytułu - "PATLABOR".

Yutaka Izubuchi.

Noa Izumi.

Asuma Shinohara.

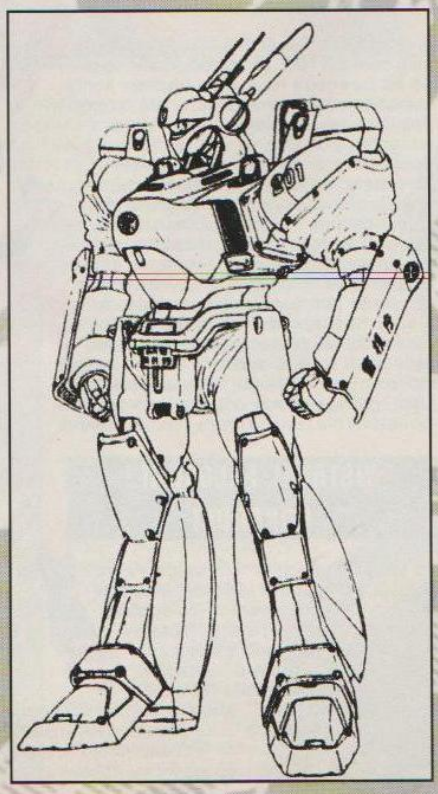
Shinobu Nagumo.

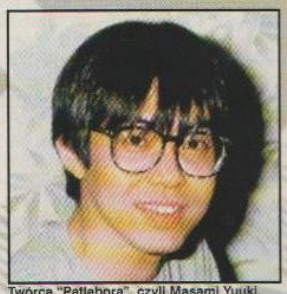
Kanuka Clancy.

## OSTATNIE TAKIE TRIO

Kolejne lata przynoszą zarówno sukcesy, jak i - zwłaszcza na początku - porażki. Masami Yuuki wielokrotnie zdzierał zelówki na korytarzach pomiędzy jednym a drugim gabinetem producentów, strzępił język próbując przekonać ich do swoich projektów. Dla samej promocji projektu "Patlabor" w 1988 roku powstaje "CD-Image Album", do którego ilustracje wykonali Yuuki i Izubuchi. Kampania promocyjna pali jednak na panewce, gdyż ciężko było się im przedrzeć przez deszcz hitów przetaczających się przez ekrany japońskich kin: "Gundam Z", "Macross", "Urashiman", czy "Votoms". Yuuki, będąc osobą zupełnie nieznaną w tym magicznym świecie, natrafia na ścianę niezrozumienia u producentów. Jego projekt utyka więc w martwym punkcie.

Kolejnym ciosem w morale Yuuki jest w 1986 roku chłodna reakcja Kazunori Ito, scenarzysty z wielkim bagażem sukcesów ("Urusei Yatsura", "Dirty Pair", "Maho-no tenshi Creamy Mami"), na propozycję współpracy. To, co proponuje mu Izubuchi, zbytnio przypomina mu "Technopolis XXI Century". Według niego był to projekt skazany na porażkę. Po pewnym czasie Ito wykonał jednak decydujący o powodzeniu przedsięwzięcia ruch. Skontaktował się z Yuuki i Izubuchi, proponując: "A może byśmy to zrobili w stylu Akademii Policyjnej?". Pomysł chwycił natychmiast i trzech mężczyzn wzięło się ostro do roboty. W serii skupili się na opisie codziennych obowiązków brygady Police Mobile. Jesienią tego samego roku Akemi Takada przyłącza się do nich, przejmując na siebie obowiązek rozrysowania designu postaci na podstawie istniejących już szkiców Yuuki i Izubuchi.





Twórca "Patlabora", czyli Masami Yuuki.

Finalny produkt zostaje przedstawiony producentowi w koncernie Bandai, Shinowi Usonawa. Dzieje się to w czasie kolacji wigilijnej, urządzonej w 1986 roku u Ito. Projekt zostaje wreszcie zaakceptowany, lecz nie jako seria telewizyjna, której tak wszyscy pragnęli. Decyzją producenta "Patlabor" został skierowany do produkcji jako seria OAV. Potem wszystko potoczyło się niczym burza. Ekipa techniczna wzbogaciła się o kolejną osobowość świata japońskiego filmu, Mamoru Oshii, znanego już wówczas z filmów: "Urusei Yatsura", "Tenshi-no tamago", czy też późniejszego "Ghost in the Shell". "Patlabor" szybko wspina się na szczyt listy przebojów najpopularniejszych anime. Zresztą pierwsze strony mangi zaczynają się pokazywać w marcu 1988 roku w magazynie "Weekly Shonen Sunday". Pierwsza część serii OAV pojawia się 25 kwietnia 1988 roku, natomiast pierwszy tom mangi 15 lipca 1988 roku.

I tym sposobem "Patlabor" ujrzał światło dzienne!

*Bandmanka & Mr.Gato*

# PORTRET AKEMI TAKADY

## AKEMI TAKADA

**Aksemi Takada urodziła się w Tokio 31 marca któregoś-tamroku. Od najmłodszych lat była zafascynowana rysunkiem. Po ukończeniu Liceum Musashi zapisała się do Szkoły Sztuk Pięknych. W marcu 1977 roku wykorzystuje swoją szansę w Studiu Tatsunoko Productions, gdzie uczy się jako montażystka i animatorka. Jej opiekunem jest Yoshitaka Amano (Final Fantasy VIII). Pierwszym jej poważnym zadaniem była praca nad wizerunkiem bohaterów drugoplanowych do serii "Ippatsu Kantakun" (1977), "Gatchamana II" (1978), "Gatchaman Fighter" (1979) i "Tondemo Senshi Muteking" (1980). Z kolei pierwszy chara designem za który była w pełni odpowiedzialna, był ten stworzony do "Katei Dai Senso - Ai-no 20000 miles".**

## PIERWSZE POŚWIĘCENIE

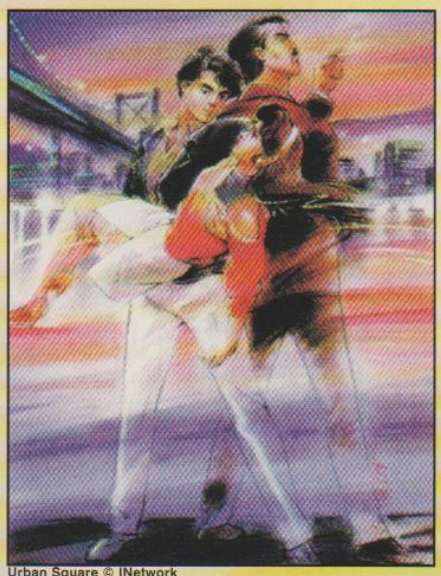
Z takim bagażem doświadczeń Akemi Takada staje się już twórcą niezależnym i uczestniczy w tworzeniu najbardziej popularnych serii, w których jej charakterystyczny chara design będzie elementem dominującym. Poza "Maichingu Machiko Sensei" ("Gakken" - 1981), dla której to serii stworzyła tylko główną bohaterkę, oraz "Mirai keisatsu Urashiman"(1983), gdzie stworzyła kilka drugoplanowych postaci, zawsze pracuje dla Tatsunoko. Stworzyła w tym okresie również serię o światowej popularności "Urusei Yatsura" (znanym też w Europie jako "Lum"). Jej rysunek charakteryzujący się miękką, krągłą kreską, lekko karykaturalną, świetnie zgrywa się z charakterem wielu bohaterów stworzonych między innymi przez niezmordowaną Rumiko Takahashi. Ich style dosyć zbliżone do siebie i przyjemność jaką odczuwają w tworzeniu ekscentrycznych ubrań i w rysowaniu śmiesznych, dziwacznych zwierząt, to wszystko nie mogło się skończyć inaczej, jak dojściem do perfekcji.

Akemi Takada stworzyła "od do" odcinek 86, podobnie jak wstęp do dwóch odcinków, 131 i 148, przy których przygrywała piosenka "Chance on Love".

Cechy charakterystyczne jej rysunku są bardzo łatwe do rozpoznania. W specyficzny sposób robi plisy na sukienkach, załamania na ubraniach, rysuje oczy i tworzy fryzury. Zresztą sami to wiemy, bo na przykład sam chara design Lum jest natychmiast rozpoznawalny, w przeciwieństwie do całej grupy rysowników, którym również zlecono wykonanie rysunku dziewczyny w stroju tygrysim. Kitty Film zatrudnił ją do swoich kilku filmów długometrażowych, takich jak "UY - Only You" (1983), "UY - Remeber My Love" (1985) i "Lum the for ever" (1986). Wszystkie są w wersji amerykańskiej (Animeigo).

Bardzo zadowolone z jej pracy studio Kitty Film podwaja jej popularność, tym samym dorzucając do jej biografii kolejny sukces pod postacią "Ma-

© Studio Pierrot/NTV



Urban Square © INetwork

ison Ikkoku", który współtworzy od dwudziestego siódmego odcinka. Znowu więc mamy do czynienia ze zgrają bohaterów w bardzo kolorowych przebraniach. Dla samej Takady jedynym minusem był fakt, że współtworząc tą serię od pewnego momentu, musiała kontynuować pracę poprzedników, nie mogąc w pełni pokazać swojego talentu. Mimo wszystko potrafiła włożyć w serię swoją iskrę w postaci niesamowitej atmosfery: mieszankę romantyzmu, dramatu i melancholii. A osiągnęła to dzięki całemu zestawieniu wszelkich sztuczek warsztatowych: rozwiane włosy, lśniące oczy, deszcz, wichura i opadające liście. Z drugiej strony śmieszna bufonada pensjonariuszy pozwoliła artystce na zaprezentowanie swoich zdolności karykaturzystki i opatrzenie niektórych scen komizmem. Jest to jeszcze jeden dowód, że Akemi Takada posiada niewyczerpane pokłady dobrego humoru, który niestety nie zawsze może zaprezentować.

## WSTĄŻKI, FALBANKI I KOKARDKI

Po swoim debiucie w "UY" studio Pierrot prosi ją o stworzenie bohaterów do serii telewizyjnej. Producent w ten sposób chciał oddalić się od mangi, która wydawała mu się mało estetyczna. Akaemi Takada dostała "carte blanche" i tak oto powstała "Maho-no tenshi Creamy Mami", jedna z najbardziej popularnych "magical girls". Jej pierwsze rysunki do tej postaci przedstawiały typową "shojo" dziewczynę: długie złociste kręcone włosy, perłowe spojrzenie i sukienka a`la lalka Barbie. Kolejne designy były bardziej dojrzałe i bez wątpienia bardziej podobały się młodym widzom.

Megumi również przechodziła różne fazy, od zagorzałej fanki rocka lat 80., po laleczkę "Corrol" z całą masą wstążeczek. Jedynie Yu pozostała praktycznie bez zmian, tracąc co najwyżej na swojej kobiecości. Najbardziej spektakularną zmianą w designie postaci jest postać taty, który z opasłego okularnika stał się chudzielcem. W tej anime Akemi Takada, która jak dobrze wiemy uwielbia rysować delikatne postacie kobiece, mogła z czystym sercem dać z siebie wszystko. Szczególnie zapadła nam w pamięci bufiasta sukienka Mami. Na pięćdziesiąt dwa odcinki narysowała tylko i wyłącznie jeden, czyli trzeci z kolei.

Współpraca ze studiem Pierrot i Kitty Film spowodowała również zmianę w jej życiu prywatnym. 30 października 1983 roku wychodzi za mąż za Kazunori Ito, scenarzystę między innymi "Urusei Yatsura", "Creamy Mami" i "Patlabora".

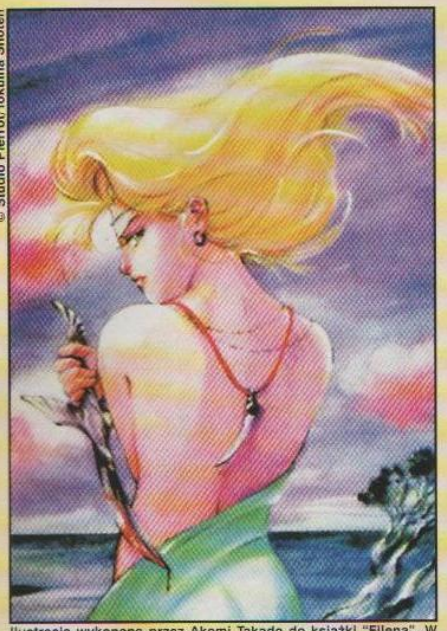
W 1985 wraca na krótko do Tatsunoko Productions, żeby stworzyć design do "Hono-no Alpen Rose". Chodzi o jedną z pierwszych historii Michiyo Akaishi, opowiadającą losy Jeudi, młodej szwajcarskiej arystokratki, która cierpi na amnezję po bombardowaniu. Uratowana przez Lundi (cóż za ciekawe imiona: spójrz do słownika języka francuskiego), przemierza z nim cały kraj. Ścigani są przez ohydnego, nikczemnego francuskiego księcia, który kolaboruje z nazistami. Podczas tej pracy Akemi Takada połączyła swoje doświadczenie z techniką Michiyo Akaishi. Również w tym przypadku wykonała niewiele ilustracji. Wielka szkoda, bo tematyka idealnie nadawała się do jej stylu.

## POWIEW NOWOŚCI

W 1987 roku dzięki Studiu Pierrot angażuje swoje talenty w pracę nad "Kimagure Orange Road" i przekształca niezbyt zgrabny design Izumi Matsumoto, który wszystkich widzów od razu zachwyca. To spowodowało, że dostała również zamówienie podczas kampanii promocyjnych na wykonanie plakatów promocyjnych i okładek na LD i CD do tej serii. Artystka potrafiła w dwójnasób wykorzystać tę sytuację, ponieważ zaczęła różnicować swoją technikę i zawsze spotykała się z zadowoleniem fanów,

Pierwotna wersja Yu w "Maho-no tenshi Creamy Mami". © Studio Pierrot/NTV

Hono-no Alpen Rose © Tatsunoko


© Studio Pierrot/Tokuma Shoten

Ilustracja wykonana przez Akemi Takadę do książki "Filena". W roku 1993 na jej podstawie powstała seria OAV "Eien-no Filena".

którzy rozchwytywali wszystko co się wiązało z piękną Madoką.

Potem przyszła pora na "Kido Keisatsu Patlabor", autorstwa Masami Yuuki (1988), wykonywanym w studiu Sunrise. Akemi Takada stworzyła tyle rysunków, że zebrało się tego aż na dwa art-booki wydane przez Dragon Magazine. Nawet jeśli postacie mężczyzn nie wydają się być bogami-Apollinami, udało się jej stworzyć bohaterów przyciągających uwagę. Akemi Takada bawiła się bohaterami, lecz po tej zabawie przyszła pora na drugi film Mamoru Oshii.

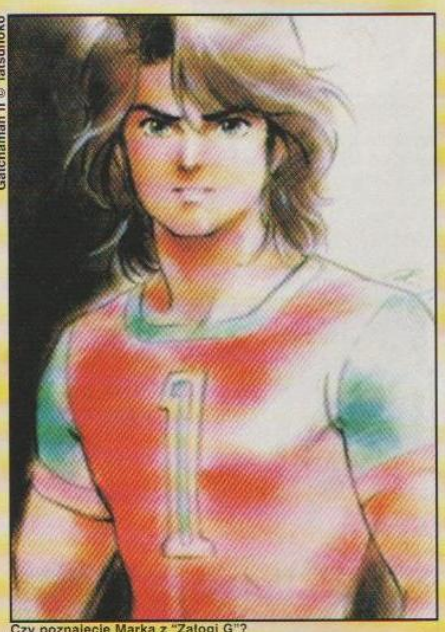
## KILKA OAV-EK

Czasami zdarza się, że Akemi Takada pracuje tylko dla serii OAV. Tak jak w przypadku "Kohaku-no tsuigeki Urban Square" w 1986 roku dla Bandai, albo "Twilight Q - Toki-no musubime Reflection", do którego scenariusz napisał jej mąż.

Bardzo przyjemnym okresem dla artystki była praca nad serią OAV wyprodukowaną przez Asahi Ado - "Liccachan". Jest to seria złożona z pięciu filmów po 30 minut każdy. Dwa pierwsze odcinki, które powstały w 1990 roku ("Fushigina Yunia Monogatari 1&2"), opowiadają jakim sposobem malutka Licca pojawia się w świecie Yunia ze swoim wielkim ptakiem Dodo i kotem Ine. Spotyka tam bardzo dziwne istoty, a jej głównym celem jest znalezienie Kwiatu Amaranth znajdującego się w Wieży Wszelkiego Początku. Aby wrócić, będzie musiała ze swoimi kompanami dojść do Niebiańskiego Ogrodu i przekroczyć Tęczowy Most. Kolejnymi odcinkami tej serii są "Fushigina maho-no Ring 1&2" (1991) i "Liccachan-no nichiyobi" z 1992 roku. Do tej serii Akemi Takada wykonała oryginalne rysunki i tylko do tej serii wykorzystała specjalnie wykonane przez siebie tła (background), na które złożyły się różne przedmioty geometryczne i organiczne w wielkiej ilości (akumulacja tych przedmiotów).

Urusei Yatsura © R. Takahashi/Shogakukan/Kitty Film

Równolegle do swojej kariery animatorki, Akemi Takada jest również ilustratorką, która umieszcza swoje prace w różnych art-bookach. Jej dzieła ukazują się przedpremierowo w magazynie "NewType" i "Dragon Magazine". Jest autorką ilustracji do powieści drukowanej przez "Animage": "Eien-no Filena", czyli "Nieśmiertelna Filena", z której to powstało sześć OAV-ek. W skorumpowanym społeczeństwie rządzonym przez tyrana, biedna Filena musi przebierać się za mężczyznę, żeby móc uczestniczyć w walkach gladiatorów. Należą oni do warstwy bardziej uprzywilejowanej, stąd utożsamianie się z nimi ma na celu zmianę statusu obywatela. Jedynym zarzutem jest to, że film jako gotowy produkt może przerazić. Mimo że rysunek Akemi Takady przeszedł już do historii, sama animacja pozostawiała wiele do życzenia i znalazła się niemal na samym dnie w rankingu 1992 roku.



Gatchaman II © Tatsunoko

Czy poznajecie Marka z "Załogi G"?

Liccachan-no nichiyobi © Asahi Ado

## ILUSTRATORKA Z TALENTEM

Spośród wszystkich obowiązków, którymi się zajmuje, Akemi Takada preferuje malowanie sylwetek bohaterów. W rezultacie, co łatwo dostrzec, tła i dekoracje niemal nie istnieją, a jeżeli już występują, to jedynie w formie szkiców (nawet w wypadku ilustracji do powieści). W szczególności upodobała sobie przedstawienie gestów wykonywanych przez postacie, ich spojrzeń i ruchów. Czasami tłem są tylko chmury, jakaś zieleń, morze, zamglone miasta widziane z pewnej odległości.

Kolejnym wielkim zainteresowaniem Akemi Takady jest świat zwierzęcy, co również odbija się w jej ilustracjach. Specjalizuje się w rysowaniu ryb, ptaków, przede wszystkim kotów, które zresztą bardzo lubi (ma do nich słabość). Posiada bardzo dobrą technikę przedstawiania proporcji ciała ludzkiego. W niektórych pracach bardziej prywatnych, które nie są stylowo powiązane z anime, malowane przez nią ciała są pod względem anatomii niezwykle realistyczne, niemal portretowe. Jeżeli zaś chodzi o rysunek anime, wykorzystuje do maksimum cały swój warsztat, aby przedstawić samą esencję tego, co nazywamy stylem "kawaii" (czyli wielkie, wyraziste oczy, charakterystyczny nos i malutkie usta). Nos jest bardziej wyszczególniony u mężczyzn, z kolei usta małych dziewczynek posiadają już makijaż. Oczywiście ta stylistyka jest niezbędna, chodzi przecież o anima-

cję bohaterów, których trzeba malować setki razy w jednym odcinku serii.

## HARMONIJNE KRĄGŁOŚCI

Jej kreska jest zawsze zaokrąglona, nigdy nie jest ostra. Nawet kiedy rysuje postrzępione włosy, kreski układają się w sinusoidy. Podobnie rzecz się tyczy zbroi ("Creamy Mami - long good bye") i ozdób. Ciała postaci współgrają ze sobą formą, ich kontury są zaokrąglone i rzadko są nieproporcjonalne. Z kolei gesty są pełne gracji.

Rysowane przez nią postacie pozostają w bardzo ściśle wytyczonych, niezmiennych kanonach proporcji i piękna ludzkiego ciała. Nie ma mowy o zbyt dużych obwodach klatek piersiowych, nogi są bardzo długie, szczupłe i zgrabne, podkreślona jest talia, a dłonie są narysowane bardzo wiarygodnie. Zresztą nie przesadza z dłońmi i ich przesadną gestykulacją, pełnią one bowiem określoną, symboliczną rolę w przekazywaniu uczuć, nawet w tym samym stopniu co spojrzenie. W rezultacie postacie kobiece różnią się od siebie tylko oczami, kolorem włosów i fryzurą. I tak jak kobiety są w miarę do siebie podobne, tak w postaciach męskich Akemi Takada wprowadza znaczne zróżnicowanie. Najbardziej charakterystycznym przykładem jest "Patlabor". Tam wylansowała bardzo szczególny kanon rysowania twarzy męskiej. Czasami artystka stara się wprowadzić jakieś elementy, motywy etniczne, indiańskie, a nawet arabskie.

Kolejną podstawową cechą charakterystyczną jest stylistyka. Ubrania przeważnie składają się z powiewnych, lekkich tkanin, czasami błyszczących, przeźroczystych. Nie brak tu falbanek, kokardek, pufów u rękawów, plisów. Wszystko to wprowadza łagodność, słodycz, uczucie lekkości. Widać, że Akemi Takada ma słabość do długich rękawiczek, podobnie jak do strojów w pastelowych kolorach. Charakterystyczne dla jej postaci są sukienki stylizowane na stroje bajkowych księżniczek, przewiązane wielką kokardą. Wszystko oczywiście w tonacji pastelowej.

## INDYWIDUALNA TECHNIKA

Jej ulubioną techniką jest rysunek z użyciem kolorów z podstawowej gamy pasteli, choć czasami zdarza jej się pracować w kolorowym tuszu i akwareli. Zdarza się też jej wykorzystywać technikę grubych, nieregularnych, śmiałych kresek wykonywanych w tuszu. Wykorzystuje również bezpośrednio papier granulowany, czy też gotowy kolorowy papier. Przez wielu uznawana jest również nie za rysowniczkę, ale również za malarkę. Maluje bardzo szybko. Jak tylko wykona szkic, zabiera się do dokończenia rysunku. Początkowo w ołówku, później zaczyna nakładać kolorowy tusz, używając do tego specjalistycznych markerów. Trzeba przyznać, że doszła w tej technice do perfekcji. Potem zabiera się do wypełniania postaci kolorami, kładąc szczególny nacisk na twarz. Od twarzy w końcu zależy efekt końcowy.

Misa-no maho monogatari © Sammy

Design czarodziejki Misy wykonany na potrzeby gry na konsolę Playstation.

© Headgear/Sunrise/Bandai Visual

Noa Izumi z "Patlabora".

Akemi Takada w czasie festiwalu Cartoonist w 1998 roku.

Tło praktycznie nie istnieje. Czasami pozostaje nawet pustą przestrzenią wokół głównego bohatera. Szybkie kreski pozwalają uzyskać efekt "klatki-stop" przy szybkim ruchu, rodzaj rozmytego przy prędkości obrazu. Jeżeli chodzi o spojrzenie, niemal wszystkie z jej postaci wydają się patrzeć na konkretną rzecz, ich wzrok nigdy nie błądzi w próżni. Bohaterowie nigdy nie są stworzeni na modłę amerykańską. Gdy są skumulowani w tłumie, nie są bezkształtną, bezwładną masą, ale mimo iż stanowią zgraną całość, podkreślona jest indywidualność każdego z nich, tak jak w przypadku plakatu do nowej edycji "Star Wars".

Podobnie jak wielu rysowników, z którymi współpracowała (Yoshitaka Amano, Yutaka Izubuchi, Mutsumi Inomata), Akemi Takada w swoich pracach inspirowała się "Nową Sztuką": biżuteria, dodatki, jakieś złocenia, kadry organiczne. I najbardziej zaskakujące jest to, że wykorzystuje tą sztukę w takich serialach, jak "Patlabor", "Creamy Mami - Long Good Bye!", które z założenia wydawałoby się, że nie pasują do tego stylu. Ten nurt odwołuje się do fantastycznych wątków legend

Creamy Mami © Studio Pierrot/NTV

średniowiecznych, które bynajmniej nie są jej obce. Woli jednak, zamiast statyki w wątkach antycznych, dynamikę, która przejawia się w kompozycji scen, walk, czy samych gadżetów służących bohaterom.

© Studio Pierrot/Bandai/TV Osaka

"Fancy Lala", seria typu magical girls, która swoją premierę miała w kwietniu 1998 roku.

## ŚWIAT MARZEŃ

Domeną jej twórczości jest świat fantastyczny, obcy i niezwykle dziwny. Za pomocą nietypowych kadrów, wywróconych obrazów, zdecentrowanych znaków, dużych, rozległych przestrzeni, często

Akemi Takada w czasie Cartoonist 98.

dziewiczych, przenosi nas w inny wymiar, gdzie wszystkie obrazy wirują przed oczami i powodują uczucie dezorientacji. Jako optymistka stara się wyrazić sens snu, wytłumaczyć duchowy świat, mieszając symbolikę (gwiazdy, siły przyrody) ze współczesnymi przedmiotami charakterystycznymi dla współczesnej cywilizacji, np. światła sygnalizacji miejskiej. Wszystko to ma na celu zdystansowanie się od stresującego trybu życia i osiągnięcie spokoju ducha w tym bajkowym, wymarzonym świecie.

*Bandmanka & Mr.Gato*

# GO NAGAI - KRÓL WIELKICH ROBOTÓW

## część druga

Podczas dwuletniej współpracy z Ishinomori i po wykształceniu czterech asystentów, Go Nagai otrzymał wreszcie dwumiesięczny urlop. Ten czas spożytkował na prace przy nowej mandze "Meakashi Poligichi", wykonując ją na zlecenie magazynu "Bokura" z wydawnictwa Kodansha. Była to komedia opowiadająca przygody młodego obrońcy prawa, rozgrywająca się w średniowieczu. Zachęcony powodzeniem tej historii, kontynuując współpracę z Kodanshą, Nagai rysuje "Chibikko kaiju Yadamon" (nie mylić z "Yadamon" Suezena), historię chłopca Taro i jego małego smoka, Yadamona.

Ponieważ obie mangi cieszyły się ogromnym powodzeniem, Go otrzymał carte blanche na wykonanie kolejnego komiksu. Miał się on ukazać na łamach "Shonen Magazine". Kiedy jednak manga "Jintaro Sandokasa" ujrzała światło dzienne, spotkała się z powszechną krytyką. Jako obiekt niewybrednej krytyki upatrzył ją sobie zwłaszcza Fujio Akatsuka, zwany "królem gagów komiksowych", autor między innymi "Tensai Bakabon", czy też słynnej serii "Himitsu-no Akko-chan". Według niego, Go zbyt dużą ufność pokłada w obecności czarnego humoru na łamach "Jintaro Sandokasa". Niestety, jeszcze nie nadeszły w Japonii dobre czasy dla miłośników dowcipów w stylu "Rodziny Adamsów" czy "Lobo". Go Nagai bardzo lubił mangi humorystyczne, jednak patrząc na znanych autorów, żałował, że nie wypracowano do tej pory stylu mieszczącego w sobie humor z odrobiną seksu i przemocy. Nie znaczy to, że nie istniały tam mangi z dużym ładunkiem przemocy. Wystarczy chociażby przypomnieć "Muyo-no suke" Takao Saito, autora znanej sagi "Golgo 13".

W 1968 roku na rynku pojawia się nowe pismo z wydawnictwa Shueisha, słynny "Shonen Jump". Od chwili założenia redaktorzy magazynu poszukiwali młodych rysowników, pozostawiając im wiele swobody w doborze tematyki. Zachwycony nowymi możliwościami pracy, Go postanowił wprowadzić w życie swoje nowatorskie koncepcje dotyczące komizmu w mandze. Jedynym problemem był tytuł i treść nowego komiksu. Pewnego dnia zobaczył afisz reklamowy filmu pornograficznego "Harenchi". Ponieważ bardzo spodobało mu się brzmienie tytułu, postanowił go wykorzystać. "Harenchi Gakuen" było prawdziwym sukcesem, a Go Nagai awansował na gwiazdę pierwszej wielkości. Pra-

Mazinger Z © Dynamic Planning/Toei Animation

Klasyka Wielkich Robotów - "Mazinger Z".

ca nad mangą przyniosła mu wiele satysfakcji. Jak wspominał po latach, pracował nad nią jak opętany, bawiąc się stroną graficzną komiksu, co w zestawieniu wyników ankiety na najbardziej popularnego autora, przyniosło mu dodatkową satysfakcję. Pośród czytelników uzyskał rekordową osiemdziesięcioprocentową skalę popularności! Jednak, jak powszechnie wiadomo, medal ma dwie strony. Do akcji wkroczyła PTA (Parental and Teacher Association), komisji cenzurującej, ustanowionej dla ochrony wartości moralnych. Momentalnie wciągnęła ona prace Go Nagai na indeks komiksów zakazanych (kilka lat później ta sama sytuacja spotkała Masakazu Katsurę z mangą "Video Girl Ai", której jeden z pierwszych egzemplarzy został publicznie spalony). Trzeba przyznać, że w boju pomiędzy Go Nagai a PTA do zwycięstwa tego pierwszego przyczyniły się dzieci, które zaczęły zasypywać listami wydawnictwo, prosząc o wznowienie "Harenchi Gakuen". Ponieważ Go stał się osobą publiczną, media wzięły go na celownik. Aby uchronić przynajmniej odrobinę prywatności, przeniósł się do malutkiego hoteliku leżącego cały czas w obrębie Tokio, gdzie mógł spokojnie żyć i tworzyć bez obciążeń.

Mimo ogromnej sławy, Shueisha nie pozwalała mu na swobodę twórczą. Go Nagai pragnął stać się twórcą niezależnym, który nie będzie nieustannie poddawany decyzjom swoich wydawców. To stało się przyczyną, że w 1970 roku, mając dwadzieścia pięć lat, założył firmę Dynamic Productions. Na początku była to spółka licząca siedmiu pracowników, z czasem powiększając się do dwudziestu pięciu ludzi na etacie. Wydając prace Go Nagai (wydania papierowe, filmowe, płyty CD) i dostarczając je do wszystkich chętnych na całym świecie, Dynamic Productions umożliwiał mu swobodę działania i uniezależnienie się od wielkich oficyn wydawniczych. Mógł w końcu pozwolić sobie na wydanie tych historii, których projekty od dawna odkładał na dno szuflady. Poprzez politykę ściągania młodych talentów zwalczał również konkurencję.

Violence Jack © Dynamic Planning

Go nie ograniczał się jednak wyłącznie do pracy w swoim wydawnictwie. Jego kolejna manga "Abashiri Ikka" została wydana przez Akita Shoten w czasopiśmie "Shonen Champion". W swoim zamyśle Go Nagai chciał stworzyć mangę, której głównym bohaterem byłaby kobieta. Jednak wielkie wydawnictwa zazwyczaj sprzeciwiały się tego typu pomysłom. Nie znały jednak zacięcia i uporu Go Nagai, który dopiął swego już w "Kiku-no Suke", gdzie główną postacią była właśnie kobieta. Zresztą to, jak i inne jego dzieła, były koronnym dowodem, że manga ewoluuje szybciej niżby ktokolwiek mógł się spodziewać.

### PRZECHODZĄC PRZEZ UCHO IGIELNE

Trzeba pamiętać, że wszystko co kojarzyło się ówcześnie z mangą, było zawężone do kilku haseł, ściśle wyznaczonych przez wielkich twórców mangi. Go Nagai za każdym razem, kiedy brał się do pracy, musiał pokonywać szereg barier wynikających z ograniczeń mentalnych szefów zarządzających branżą komiksową. Tworząc nową serię dla Kodanshy poproszono go, aby nie tworzył nic nowatorskiego, lecz raczej coś na wzór kompilacji najpopularniejszych historii. Jednak jako "guest star" Go miał wolny wybór. Wyczuł, że jest to jedna z tych nielicznych okazji, które zdarzają się w życiu. Takich okazji po prostu się nie marnuje.

Tytułowym bohaterem "Oni" był człowiek żyjący w niedalekiej przyszłości i będący owocem manipulacji genetycznych. Jednak po kilku tygodniach Go musiał zawiesić swoje prace rozłożony na łopatki wielką gorączką. Był w stanie kontynuować jedynie poprzednie projekty, między innymi "Kikkai-kun". Nie porzucił jednak mangi "Oni". Po "Oni" posypały się inne propozycje, jednak aby nie popaść w schemat Go powraca do komiksu z elementami czarnego humoru. Science-fiction odstawia na bok.

W 1971 roku w czasopiśmie "Bokura" wydawanego przez Kodanshę ukazuje się seria "Maho Dante". Niestety, manga nigdy nie została przez autora ukończona, ponieważ miał już w perspektywie kolejny scenariusz. Rozpoczął prace nad pilotem serii "Devilman". Tym razem nie chodziło o krótką historię, lecz długą serię, obejmującą kilka tomów. W czerwcu 1972 roku "Devilman" ukazuje się po raz pierwszy na stronicach "Shonen Magazine". Sukces był natychmiastowy i tak wielki, że adaptacja na anime, która miała być pierwszą adaptacją mangi Go Nagai i w ogóle pierwszą adaptacją długiej serii, rozpoczęła się już niebawem. Mimo iż adaptacja na anime odbiegała znacznie od pierwowzoru, szczególnie dotyczyło to zastosowanych w mandze elementów przemocy, podbudowy psychologicznej i osobowości bohaterów, Go Nagai był bardzo zaskoczony zainteresowaniem i prawdziwym szałem, jaki ogarnął wszystkich po obejrzeniu filmu. Najbardziej zdesperowani doszukiwali się nawet punktów wspólnych pomiędzy "Devilmanem" a Ewangelią św. Jana. Pal licho podobieństwa, najistotniejszym faktem jest to, że Go Nagai nigdy nie czytał Ewangelii! W dodatku rysowanie "Devilmana" nie sprawiało autorowi przyjemności. Przeciwnie, wymagało od niego olbrzymiego skupienia, a nawet wywoływało silne napięcia nerwowe. Autor robił sobie częste przerwy w pracy i uciekał się do innych zajęć. Tak jak wspominał w wielu wywiadach "(...) rysowanie krótkich, humorystycznych historii jest zajęciem niezwykle relaksującym, jednak kiedy biorę się za bardziej mroczne historie, wkładam w to o wiele więcej energii i wysiłku. Mam za każdym razem wrażenie, jakbym musiał wywarzać drzwi przekraczając kolejny wymiar. Zamykając następny projekt jestem wyczerpany, pozbawiony energii...".

Pomysł "Mazinger Z" zaświtał Go w głowie, kiedy obserwował uliczny korek. Sam będąc jego uczestnikiem szybko rozrysował szkic wielkiego robota, który posiadał w swojej głowie samochód, pozwalający się mu przemieszczać bez żadnych problemów. Go Nagai długo nie zwlekając, zwrócił się z projektem do szefów z Toei Animation, którzy czym prędzej wzięli go na warsztat. Tak oto stała się rzecz bardzo rzadko spotykana wtedy w animacji. Pierwszy odcinek "Mazingera Z" został wyświetlony jeszcze przed ukazaniem się pierwszej części mangi.

Ponieważ "Devilman" dobiegał końca, Go Nagai poszukiwał nowych pomysłów na kolejne scenariusze. Tym razem powrócił do dziecięcego świata marzeń. Sięgnął po utwory Sampei Shirato i przypomniał sobie bohaterów bez czci i wiary, którzy zawsze go fascynowali. Postanowił, że akcja kolejnej mangi rozgrywać się będzie w świecie post apokaliptycznym. Dobrał nawet szokujący tytuł - "Violence Jack". Ledwo rozpoczął prace nad tą serią, kiedy jego wydawcy zażądali żeby zrezygnował z projektu na rzecz czegoś bardziej pożytecznego (czegoś, co przypadłoby do gustu PTA). Natomiast Go wyjaśnił im pokrótce, że w takim świecie, gdzie nie istniało inne prawo, niż prawo dżungli, nie było sensu ukrywać tych zasad. Paradoksalnie seria ta, która jest uznana za jedną z najbardziej brutalnych w historii mangi, zajęła ponad siedem tysięcy stron! Trzeba przyznać, że w porównaniu z innymi seriami Go Nagai ta jest bardzo przemyślana, oparta na bardzo solidnym scenariuszu, odwołująca się do wielu dzieł tego gatunku. Do dziś porusza jej zakończenie, które pozostawiło wiele pytań bez odpowiedzi.

Go Nagai, uznawany przez wielu za prawdziwego autora science-fiction, przyjęty został do bardzo prestiżowego klubu japońskich autorów sf. Po Osamu Tezuce był on więc drugim rysownikiem przyjętym na członka tego klubu. Bardzo dumny z tego zaszczytu czuje się zobowiązany i tworzy nową serię fantastyczną "Susano-o", z demonami w roli głównej. Seria ta stała się zjawiskiem tamtych lat i przynosi Go Nagai nagrodę czytelników. W końcu został doceniony przez ogół. Nie tylko jego mangi sprzedawały się w milionach egzemplarzy, lecz ich adaptacje na wersje anime biły rekordy oglądalności ("Devilman", "Mazinger Z") w Japonii, jak również w Europie (szczególnie "UFO Robot Grendizer", znany we Francji jako "Goldorak"). Ponieważ adaptacje cieszyły się tak wielką popularnością, ponad jedna trzecia wszystkich komiksów Go Nagai zostanie przeniesiona na mały ekran. Dołączą do poprzednich "Cutey Honey", "Magic Tickle", czy też "Jushin Ryger".

Na koniec warto jeszcze dodać, że Go był jednym z twórców stylu rysowania postaci tak zwanych Super Deformed, nazwanych skrótowo SD. Często, szczególnie w komiksach humorystycznych, wprowadzał do akcji bohaterów zwanych Hyakko - wyciągniętych niemal żywcem z burleski. Pojawiali się, aby podkreślić komiczność sytuacji. Jedna z tych postaci stała się zresztą maskotką Dynamic Productions, pewnego rodzaju logiem, którym firmuje się produkty wychodzące z wytwórni Go Nagai. Maskotka ta swoją popularnością dorównuje obecnie swojemu twórcy. No cóż, takie czasy.

*Bandmanka & Mr.Gato*

**W szóstym roku okresu heisei (*), według narodowej administracji podatkowej, w Japonii zarejestrowano ponad dwa miliony firm. Firmy te zgrupowane są jako spółki z ograniczoną odpowiedzialnością, spółki akcyjne bądź cywilne. Jednak istnieje tu jeden rodzaj biznesu, a raczej firma, która nie należy do żadnej z tych kategorii. Pojawiły się plotki, że jest to "firma-duch", bardzo tajemnicza "firma cień"... Jej właścicielką jest Ayaka Kisaragi, której praca polega na... likwidowaniu złych duchów i różnego rodzaju niebezpiecznych zjawisk nadprzyrodzonych. Wielu uważa, że jest to najbardziej niezwykły biznes, jaki kiedykolwiek istniał... Firma nazywa się Phantom Quest Corporation - Korporacja Poszukiwania Zjaw - Yugenkaisha.**

No to chlup w ten głupi...

Witamy w dziale księgowości w redakcji Kawaii.

# Phantom Quest Corporation

Pierwsze skojarzenie, jakie przyszło mi do głowy zaraz po rozpoczęciu projekcji filmu, to - Ghostbusters! - przybijemy wampiry, wyparujemy duchy, wydemonizujemy demony i wypotworzymy potwory. No, może niezupełnie tak, ale zasada działania jest taka sama. PQC podejmuje się każdego zadania, gdzie w grę wchodzą siły nadprzyrodzone i gotówka, najlepiej duża. A przeważnie właśnie taka jest, gdyż nieszczęśnicy przyparci do muru przez Drakulę czy innego zombi, są w stanie zapłacić każdą kwotę, aby tylko pozbyć się tego nadnaturalnego problemu. A w jakich to niebezpiecznych akcjach biorą udział nasi bohaterowie, zapytacie? Hmm... przyjrzyjmy się zatem całej sprawie z nieco bliższej odległości...

## 1. Kiss of Fire

Noc. Po ciemnych uliczkach w centrum Tokio przemyka się tajemniczy cień. Tajemniczy łowca niestrudzenie podąża za swoją zdobyczą, posługując się iluzją i hipnozą, aby omamić zmysły swojej ofiary. Z wprost dziecinną łatwością dopada swojej zdobyczy i wciąga ją w ciemność swojej peleryny... ofiara może teraz już tylko krzyczeć, gdyż moc wampira jest potężna...

Wiele godzin później, w śliczny słoneczny poranek, o 10.55, czyli według Ayaki - bardzo wcześnie z rana, w jej pokoju rozlega się alarm wywołany przez sprytnie rozlokowane budziki, które nie tylko zostały ustawione na dwie różne godziny, ale i sprytnie poukrywane (patrz - nocna lampka). Sprawcą tej niecodziennej, a właściwie codziennej pobudki, jest Mamoru (nie, nie ten!) Shimesu, najmłodszy członek FQC, a jednocześnie najbardziej przedsiębiorczy i wszechstronny osobnik w tej dziwnej grupie. - O co chodzi, no o co chodzi, no? Praca? Jaka praca? Jest jeszcze wcześnie! - jak zwykle niezadowolona Ayaka zmuszona jest w końcu wygrzebać się z łóżka, a trzeba przyznać - ma dobry powód, gdyż do firmy zgłosił się ambasador Transylwanii, który twierdzi, że za nocne ataki odpowiedzialny jest nie kto inny, jak sam książę Drakula! (No proszę, ledwo ktoś w okolicy narozrabia, a od razu wszystko na Drakulę.) W każdym razie sprawa jest poważna, gdyż japoński inwestor zagroził zerwaniem rokowań w sprawie współpracy handlowej z Transylwanią, jeśli problem wampirów nie zostanie zażegnany. No i proszę, w całym mieście jest tylko jedna firma zajmująca się tak dziwnymi zleceniami, a zatem szykuje się akcja! No, nie muszę chyba dodawać, że imć ambasador jest w stanie zapłacić każdą cenę, jeśli tylko FQC uda się pozbyć tego koszmaru. Ha! I o to właśnie chodziło! Ech, ten ranek mógłby być taki piękny, gdyby nie... Kozo Karino! Czy on nie potrafi nawet przynieść z cukierni ciastek w całości?!

Nooo to czas działać! Mamoru szuka w swoim komputerze odpowiednich danych i już po chwili Ayaka pędzi slalomem przez ulice Tokio do biura... Madam Suimei! Ta przedsiębiorcza i utalentowana starsza pani kieruje się jedną zasadą: "Nie ma gotówki, nie ma kredytu, nie ma fortuny!" (No Money, No Credit, No Fortune!), innymi słowy - jeśli chcesz dostać cenne informacje, musisz za nie odpowiednio zapłacić. A informacje okazują się naprawdę cenne, gdyż po pierwsze - udaje się namierzyć kolejną ofiarę wampira (Makiko Mezuno - lat 19), a po drugie - wiadome się staje, na jakim obszarze znajduje się kryjówka naszego miłośnika krwistych kolacji... czy mówi Wam coś nazwa - Wieża Telewizyjna w Tokio...??? :)...

Nadchodzi odpowiednia pora, uliczki w centrum miasta toną w mroku i świecą pustkami. Tajemniczy cień w pelerynie rusza na kolejne łowy. Z dziecinną łatwością dopada swojej nowej ofiary i gdy zatapia swoje kły w jej szyi, z mroku wyłania się jakaś gadatliwa osóbka o imieniu Ayaka i wyciąga... szminkę! Ze szminką na wampira!? Czyżby chodziło o jakiś nowy rodzaj zwalczania wampirów... w makijażu? Eeee, nie - odpowiedź jest prostsza (?!) - w szmince wbudowany został miecz świetlny - coś w sam raz na takich gagatków jak ten... niestety, gagatek ucieka...

Zespół w komplecie!

Dziewczynę udaje się uratować, co prawda ofiara odniosła uszczerbek na zdrowiu i straciła trochę sił, lecz jej życiu nie zagraża... eee, czyżby?! W jej pokoju pojawia się tajemniczy osobnik

w ciemnej pelerynie i to w biały dzień! Tym razem Ayaka postanawia, że nie pozwoli mu uciec! Zaczyna się zwariowana akcja pościgowa z misiem w roli głównej. I co się okazuje? Okazuje się, że trop prowadzi do... Herbaciarni Transylwania...!!!? O zgrozo! Przecież to ten sam budynek, w pobliżu którego zniknął ten zawampirzony gagatek! Wewnątrz herbaciarni czekają naszą bohaterkę jeszcze większe niespodzianki. Poznacie między innymi pewnego nieszkodliwego, acz bardzo nerwowego wampira, który wyciska z siebie ostatnie poty, aby pozbyć się wampirzych słabości (chodzi do solarium, ubiera się w wianki z czosnku, przyczepia się do krzyża itp.) i okazuje się bardzo pomocny w ujęciu... oj nie, tego już musicie dowiedzieć się sami...

Dodam w każdym razie (aby pobudzić Waszą ciekawość chłe chłe), że Makiko, mimo iż pilnuje jej mężny inspektor Karino, ponownie dostanie się w łapki wampira, zdemolowana zostanie Wieża Telewizyjna w Tokio, FQC dostanie wieeelki rachunek za zniszczenia, a nasi bohaterowie znowu o mały włos nie zostaną bogaci...

## 2. End of World

No dobra, wyjaśnijmy sobie kilka rzeczy. Ayaka bardzo ciężko pracuje, tak? Żyje w ciągłym stresie, tak? I ma prawo do wypoczynku, tak? I upiła się dzisiaj wieczorem, tak? No. A na dodatek jedzie sobie po centrum Tokio taksówką wyposażoną w mikrofon i zewnętrzne głośniki (takie ruchome karaoke) i drze japę jak wszyscy diabli. Biedny taksówkarz, chcąc ukrócić męki przechodniów (i swoje), o mało nie zostaje pobity przez załaną w pestkę Ayakę. Ayaka (od teraz, alias "malinowy nosek") zapewne wydzierałaby się nadal, gdyby nie to, że taksówka wjechała na most przebiegający tuż obok Asama Hospital. I cóż z tego, zapytacie? Ano to z tego, odpowiem, że w tym szpitalu muszą się dziać jakieś dziwne rzeczy. W pewnej chwili ze strony szpitala nadlatuje tajemnicza wiązka energii, która trafia na powierzchnię jezdni na moście i blokuje koła przejeżdżającego samochodu ciężarowego. Ten incydent doprowadza do wypadku i tylko szybka interwencja Ayaki zapobiega zderzeniu taksówki z płonącym pojazdem. A potem? A potem Ayaka zasypia na tylnym siedzeniu samochodu.

A z rana... godzina 9.00, rozlega się alarm. Co!? Wstawać o tak pogańskiej porze!? Ech... no gdzie jest ten budzik... na szafce nie ma... w lampie też nie ma... o! Panda! Budzik panda! To on tak hałasuje...! - no niech go ja tylko dosięgnę... eeee, jest! No i masz ci los, dałam się wrobić w kolejną zasadzkę. A ponadto ten ból głowy i zupełna pustka zamiast wspomnień z ostatniego wieczoru. Co ten Mamoru znowu opowiada?! Jaki wypadek?! Jakie karaoke!? Jaki ranny kierowca taksówki w szpitalu!? Jakie aresztowanie!? Nic nie pamiętam!

Och, ten nieszczęsny ból głowy!

Wyrzuty sumienia dają się we znaki naszej skacowanej rozrabiace i Ayaka postanawia (za "małą" sugestią Mamoru, rzecz jasna) odwiedzić poszkodowanego taksówkarza w Asama Hospital. Na miejscu niespodziewanie trafiają na inspektora Kozo Karino, który przechodzi tutaj badania i leczy skutki stresu. Po zwyczajowej wymianie złośliwości Ayaki z inspektorem, Ayaka i Mamoru idą do pokoju 306, odwiedzić pana Sano... niestety, Ayakę czeka niemiła niespodzianka, gdyż pan Sano... nie żyje... Coś tu jednak nie pasuje, przecież taksówkarz nie był aż tak ciężko ranny, aby zakończyło się to jego zgonem...

Najbliższej nocy przebywający nadal w szpitalu detektyw Karino jest świadkiem zniknięcia ciała w jednej z wind szpitala. Takie same informacje Ayaka otrzymuje od Madam Suimei i szybko staje się jasne, że w całą sprawę zamieszane są siły nadprzyrodzone. Mamoru dowiaduje się z kolei, że ostatnimi czasy w owym szpitalu zanotowano zadziwiającą ilość zaginięć ciał. FQC wkracza do akcji! Demony, egzorcyzmy, niebezpieczne starcia z mocami nadprzyrodzonymi, a to wszystko czeka na Was w ciemnych korytarzach miejskiego szpitala...

## 3. Love me Tender

I już tradycyjnie, o godzinie 10.55 w pokoju Ayaki rozdzwoniły się budziki... czas się zabrać do pracy, mamy zlecenie!

Tym razem przenosimy się do biurowca korporacji Nakasugi, doszło tam bowiem w godzinach nocnych do bardzo dziwnego wypadku. Jeden ze strażników został napadnięty przez demonicznego ducha, który nie wiedzieć czemu, upatrzył sobie właśnie ten budynek i... wystawę poświęconą Saharze, zatytułowaną: "Przekleństwo Sahary"...

Pan Nakasugi, właściciel tego całego przybytku, nie życzy sobie takich niespodzianek w swojej firmie i zleca zadanie... no tak, komuż by innemu, przecież nie ma takiej drugiej firmy w całym kraju - Phantom Quest Corporation rusza do akcji! Ale, ale, jak tu można normalnie pracować, gdy zleceniodawca stroi sobie żarty z duchów, a potęgi sił nadprzyrodzonych nie bierze na poważnie? Zresztą to akurat nie powinno być problemem dla naszych bohaterów, gdyż pan Nakasugi wykazał się rzadko spotykaną hojnością, przekazując naszym bohaterom firmową książeczkę czekową - in blanco!

Do ataku przystępuje Madam Suimei i natychmiast upewnia się, że za całą sprawą stoją duchy. Jednak to jeszcze nie koniec intrygi, gdyż dzieje się tutaj coś, o czym pan Nakasugi nie raczył wspomnieć. Cała sprawa dotyczy mianowicie niejakiego Narity Higashi, który swego czasu zaginął na Saharze, oraz niejakiej Natsuki Ogawa, jednej z podwładnych pana Nakasugi - dziewczyny nadzorującej projekt muzeum Sahary...

W tym odcinku poznacie siłę miłości sięgającą poza czas i nasz wymiar oraz zobaczycie, jak się unieważnia firmowe czeki, które miały przynieść FQC prawdziwą fortunę.

Jestem ssssakiem... ssssam ze smakiem.

## 4. Lover Come Back to Me

W mieście pojawia się konkurencja - grupa buddyjskich mnichów, Hadja. Ich przywódca - Mukyo, oświadcza naszym bohaterom, że zamierzają przejąć interes FQC i od teraz to grupa Hadja będzie zajmowała się

**Ayaka Kisaragi**

Właścicielka Phantom Quest Corporation i "gwiazda" firmy - ma super szminkę, wybuchowe kolczyki i duże mniemanie o sobie. Innymi słowy - to ona najwięcej rozrabia, zarabia i wydaje. Mimo iż chwilami wydaje się nieodpowiedzialna i szalona, tak naprawdę jest jedyną osobą zdolną do stawienia czoła wszelkim, nawet najniebezpieczniejszym, siłom nadprzyrodzonym. Nic więc dziwnego, że czasami puszczają jej nerwy i nadużywa sake... Jest niezorganizowana i chwilami chaotyczna w swoich działaniach, na całe jednak szczęście - nie jest sama; jej wierni przyjaciele i współpracownicy pilnują, aby Ayaka miała co robić i nie pakowała się w więcej kłopotów, niż to jest przewidziane w przepisach. Kontakt: telefon: 03-5321-11111, fax: 03-5321-11112.

**Mamoru Shimesu**

Ten chłopak to prawdziwy skarb firmy - jest menadżerem, sprzątaczką, bazą danych, podporą moralną i wspaniałym organizatorem. Zadaje sobie sporo trudu, aby każdego ranka wyciągnąć Ayakę z łóżka (patrz: śniadaniowe zestawy budzikowe). Jego rodzina od wieków służy rodzinie Kisaragi jako ochrona. Mamoru nie ma więcej niż dwanaście lat, a jego wiedza i umiejętności zawstydziłyby niejednego doroslego...

**Kozo Karino**

Przystojny detektyw, współpracujący na zlecenie swoich zwierzchników z PQC. Jest zapatrzony w Ayakę i jest gotowy spełnić jej każde życzenie w zamian za jakikolwiek przyjazny gest z jej strony. Niestety, Ayaka zdaje się go nie zauważać i biedny Kozo cierpi z tego powodu wewnętrzne męki. W każdym razie, co by o nim nie mówić, potrafi sobie radzić w wielu dziwnych sytuacjach i chociaż chwilami sprawia wrażenie gapy, tak naprawdę jest lepiej zorganizowany od Ayaki. Często też, ze względu na pracę w policji, bywa bardzo pomocny, co Ayaka stara się od czasu do czasu wykorzystać...

**Madam Suimei**

Starsza pani ze szklaną kulą i wiedzą tajemną, z której również często korzysta Ayaka, szczególnie, gdy rozpoczyna nową sprawę. Tutaj jednak nie ma mowy, jak w przypadku Kozo Karino, o darmowych usługach. Motto Madam Suimei (No Money, No Credit, No Fortune!) jasno określa tę sprawę. Wbrew pozorom, Madam Suimei jest bardzo pomocna (ona naprawdę jest fachowcem!) i w większości przypadków dostarcza bardzo cennych danych.

**Rokkon**

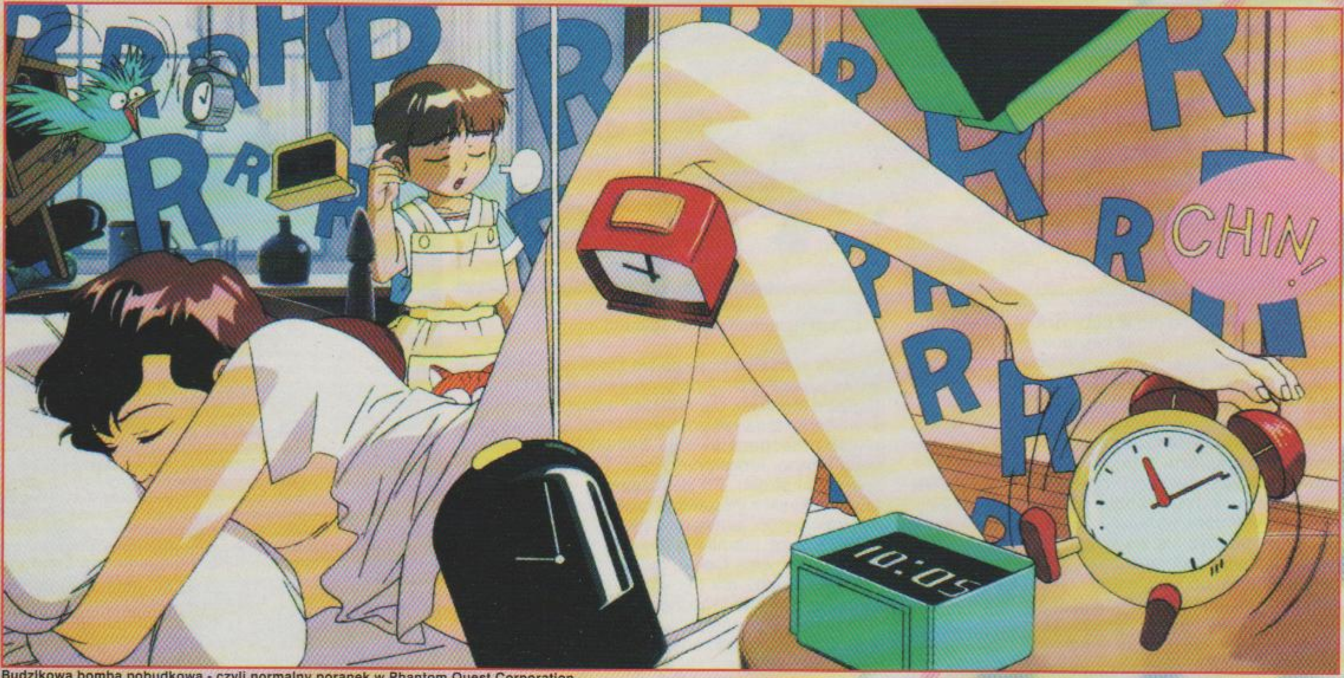
Najbardziej tajemniczy osobnik w zespole. Praktycznie nie mówi nic i pojawia się tylko w ściśle określonej chwili podczas walki z siłami ciemności; załatwia sprawę (czytaj: odprawia błyskawiczne egzorcyzmy), po czym (zazwyczaj) natychmiast znika. Trudno powiedzieć o nim coś więcej, poza tym, że wygląda, jakby należał do jakiejś dziwnej sekty... w każdym razie, mimo swojego trochę dziwacznego wyglądu, jest pozytywną postacią i gra dla drużyny "tych dobrych"...

**Nanami Rokugo**

Uczennica, która w wolnych chwilach pracuje dla PQC. A co robi w takiej firmie uczennica? Hmm... uwierzycie, gdy Wam powiem, że również walczy z demonami? A jakże! Ta dziewczyna tylko z pozoru wygląda tak niegroźnie. Nanami jest w stanie wywoływać ogniste huragany, które palą wszystko, co tylko znajdą na swojej drodze, nawet duchy. Niestety, nie potrafi kontrolować tej siły i jak już zacznie, to... lepiej zejść jej z drogi... Dar Nanami ujawnia się wtedy, gdy się czegoś przestraszy... hehehehee... czyli dosyć często...



© Madhouse/Pioneer LDC Inc.




Budzikowa bomba pobudkowa - czyli normalny poranek w Phantom Quest Corporation.

oczyszczaniem miasta z wszelkich duchów i temu podobnych. No i rozpoczyna się pogoń za demonami, a co za tym idzie - za klientami. Niestety, na nieszczęście dla FQC Hadja jest zawsze o jeden krok do przodu i gdy nasza ekipa przybywa na miejsce nawiedzenia, zazwyczaj jest już po wszystkim...

Sprawy przyjmują tak niemiły obrót, że nawet wszechstronny Mamoru nic nie może poradzić na brak zleceń. FQC zostaje publicznie zdyskredytowana w oczach klientów, natomiast Hadja zyskuje coraz większą sympatię. Reklamuje się nawet w tv (dwadzieścia cztery godziny na dobę - dzwoń! - 0120-081-5151). Na efekty długo czekać nie trzeba, w firmie panuje grobowy nastrój, zalegają nieopłacone rachunki, zostaje odcięty telefon i elektryczność, w końcu dochodzi do tego, że nasi bohaterowie muszą zarabiać na życie w pobliskiej restauracji familijnej Ham Ham - prawda, że ładna nazwa? - detektyw Karino też tak pomyślał, gdy wpadł tam na kawę i...

Cóż tutaj dużo mówić? - detektyw Karino, beznadziejnie zapatrzony w Ayakę, postanawia pomóc, najpierw załatwiając jej pracę w policji, a później załatwiając siebie... nie trzeba było łazić za sektą Hadja po nocy... Co będzie się działo dalej, zdradzał nie będę, ale zapewniam, że tajemnica sekty Hadja i finałowy pojedynek będą wybuchowe... częściowo za sprawą Nanami Rokugo, a częściowo... hiee hieeeee...

## Zadanie wykonane!

Hyyyy hyyyyy...

Jak widać, nasi bohaterowie mają dużą wprawę w pozbywaniu się problemów i z każdego zadania wychodzą obronną ręką - podobnie zresztą jak cała seria anime. Phantom Quest Corporation to w sumie zabawna i lekka historyjka, mimo iż poruszana w niej tematyka z pozoru do lekkich nie należy. Twórcom udało się bardzo sprawnie połączyć komedię oraz horror, z przewagą tej pierwszej, i osiągnąć zadowalający efekt końcowy. Przyznam szczerze, że takie luźne podejście do sił nadprzyrodzonych w anime bardziej mi odpowiada niż poważne podjęcie tego samego tematu w przypadku produkcji opartych na twórczości Go Nagai (patrz - Shuten Doji - poprzedni numer Kawaii). No, ale oczywiście wszystko jest kwestią gustu. Wrażenia w każdym razie są na tyle pozytywne, że z czystym sercem mogę polecić obejrzenie tej anime każdemu, kto lubi lekkie opowieści z... dreszczykiem...???

Dostępna w Polsce seria składa się z dwóch kaset (po dwie historie na każdej - 4x30 minut), ale nie jest to całość - odcinków z tej serii jest więcej. Każdy z nich tworzy osobną historię, więc bez problemu można oglądać je w dowolnej kolejności. Film został zdubbingowany bardzo dobrze - jak zwykle w przypadku Pioneera. Jako ciekawostkę dorzucę informację, że reżyserią animacji rozpoczynającej serial zajął się sam Yoshiaki Kawajiri (Cyber City Oedo 808, Ninja Scroll), mistrz stylu City Gothic. O tak - to widać...

Cóż można jeszcze dodać? - wrażenia są pozytywne, Ayaka często zalana, jej kolczyki wybuchają, a cała produkcja nie zawiera nadplanowej przemocy i golizny, dzięki czemu oglądać ją mogą praktycznie wszyscy... Uchachachachachachaaa...!!! (Tutaj demoniczny śmiech, rozchodzący się echem po korytarzach starego zamczyska...)

*Mr Jedi*

### Phantom Quest Corporation

Produkcja: Madhouse/Pioneer LDC Inc.
Dystrybucja: Pioneer
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: 1.Koichi Chigira, 2.Morio Asaka, 3.Takuji Endo, 4.Morio Asaka
Scenariusz: 1.Mami Watanabe, 2.Tatsuhiko Urahata, 3.Tetsu Kimura, Mami Watanabe, 4.Tatsuhiko Urahata
Muzyka: Junichi Kanezaki
Czas: 4x30 minut

*) Każdy z panujących w Japonii cesarzy określa cele, jakie będą przyświecały jego rządom, nadając nazwę swojej epoce panowania. Heisei oznacza - "pokój i jedność" i jest epoką, w której aktualnie się znajdujemy (a przynajmniej - wg japońskiej tradycji, znajduje się Japonia). Heisei jest epoką obecnie panującego cesarza Akihito.

# Sol Bianca

**Rok 2395 Ery Galaktycznej. Przez nieskończone morze kosmicznej pustki leci tajemniczy statek z pięcioosobową załogą na pokładzie. Pięciu dziewczętom przyświeca jeden cel - zdobyć fortunę!... Te jedyne w swoim rodzaju kosmiczne piratki zdążyły już dorobić się złej sławy niemal w całym wszechświecie, a ich niesamowity statek kosmiczny - Sol Bianca, stał się dla wszystkich okrętów przewożących cenne ładunki symbolem nadciągających kłopotów...**

## Sol Bianca

Na pokładzie statku zmierzającego na planetę Tres, w jednej z ładowni, ukrywa się chłopiec o imieniu Rim. Dzieciak chce za wszelką cenę dostać się na Tres, pragnienie to wydaje się być dla niego najważniejszą rzeczą na świecie, kryjącą w sobie wszystkie jego marzenia i nadzieje...

Tymczasem z ciemności wszechświata wynurza się zmora wszystkich kosmicznych marynarzy - Sol Bianca. Piratki nie dają nawet odrobiny szansy osaczonej załodze. Akcja przebiega jak zwykle sprawnie i błyskawicznie. Wkrótce cały ładunek, wliczając w to Rima, zostaje przeniesiony na Sol Biankę... to oznacza dla chłopca koniec marzeń o locie na Tres...

A może wręcz przeciwnie? - Rim, siedząc w jednym z kontenerów wsłuchuje się w dobiegające z zewnątrz miłe dziewczęce głosiki, może więc nie wszystko jeszcze stracone?! Może jeszcze zdoła dostać się na Tres...!

Tymczasem April, Feb, Janny, Jun i May w ładowni Sol Bianki sprawdzają łup, który udało im się właśnie ukraść. Och, ileż tutaj cennych rzeczy! Ta sukienka! (Moja! Moja!) To... nowoczesne działo laserowe! Broń koniecznie trzeba wypróbować! - strzelamy do... tego kontenera! ...hej! A co właściwie w nim jest? Tego kontenera jeszcze nie otwieraliśmy...!

Gdy klapa odpada, oczom chłopca ukazuje się pięć twarzyczek, należących do gwiezdnych piratek... no to mamy problem. Jedyna informacja, jaką udaje się wyciągnąć May, najmłodszej z grupy, od tajemniczego chłopca, to jego imię i cel podróży - Tres. Przez długie godziny Rim odpowiada na każde pytanie tak samo - "Mam na imię Rim, chcę lecieć na Tres"... No cóż, nie muszę chyba dodawać, że nie wszystkie członkinie zespołu pirackiego są tak wyrozumiałe jak May? Rim pod naciskiem wyjawia, że pochodzi z planety Uno. Jun natomiast uzupełnia historię, dodając, że planeta Uno jest w stanie wojny z planetą Tres. Zwycięski dowódca, Battros, prowadzi zbiorowe egzekucje swoich przeciwników... tymczasem nikt sobie nie zdaje sprawy, że na Uno grupa rebeliantów pod dowództwem doktora Melaniona de la Paz szykuje kontratak...

Niestety chłopak nadal zdaje się być oporny na sugestie dziewcząt, więc do akcji wkracza April i już po chwili Rim siedzi w śluzie powietrznej z perspektywą podróży kosmicznej bez statku i skafandra... ta lekcja daje natychmiastowe efekty... Rim zaczyna mówić o... skarbie! O tak, tego było trzeba naszym piratkom! Oczywiście trzeba być szalonym, żeby wracać do miejsca, gdzie jeszcze przed chwilą popełniło się przestępstwo, a na dodatek w sam środek międzyplanetarnej wojny... no chyba że... w grę wchodzi... legendarna Złota Skrzynka, znana również jako Gnosis! - Rim oświadcza, że właśnie ten skarb znajduje się na Tres i jeśli dziewczęta pomogą mu tam się dostać, pokaże im, gdzie trzymana jest legendarna Złota Skrzynka. Na Tres znajduje się nie tylko tajemnicza Złota Skrzynka, lecz cały skarbiec kosztowności, zagarniętych podczas wojny przez generała Battrosa. Jednak najcenniejszą rzeczą w skarbcu jest bez wątpienia Gnosis, legendarny artefakt poszukiwany od wielu wieków; i jak mówi legenda - ten, kto go posiądzie, zyska wielką moc - MOC BOGÓW...

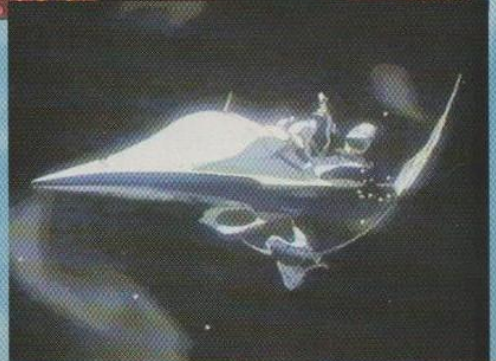
Dziewczyny omamione wizją zdobycia władzy i niezliczonego bogactwa, szybko pozbywają się wszelkich zastrzeżeń dotyczących tej szaleńczej wyprawy i biorąc szeroki zwrot wracają na Tres...

Sol Bianca nieoczekiwanie zostaje uszkodzona i zawieszona na orbicie Tres wymaga naprawy; akcja zaczyna być coraz bardziej dramatyczna. W międzyczasie Jun, April, Junny i Rim trafiają do niewoli generała Battrosa, następnie lądują na placu egzekucyjnym, gdzie o mało nie tracą życia i tylko dzięki skradzionemu działu laserowemu oraz odwadze i pomysłowości Feb, wychodzą cało z opresji... wspomnieć jednak należy o jeszcze jednej bardzo ważnej rzeczy - Sol Biance. Gdyby ten tajemniczy statek dostał się w ręce generała, nowoczesna technologia w jaką został wyposażony pomogłaby mu w podbiciu całej galaktyki... stawką zatem jest nie tylko ocalenie własnej skóry, ale i milionów niewinnych istnień... no proszę, jakie to los czasami sprawia niespodzianki, jednego dnia jesteś piratem, a drugiego uciekając ratujesz ludzkość przed wojną...

A co ze skarbem o którym wspomniał

Podróż w kontenerze jest mało zabawna... szczególnie, gdy ktoś do niego strzela.

Dobra cwaniaczku - oddawaj fistaszki!



Rim? A tak, ten faktycznie znajduje się w skarbcu na Tres i to pod ścisłą ochroną generała Battrosa, jednak w owym skarbcu znajduje się jeszcze jeden, o wiele cenniejszy skarb niż Złota Skrzynka... skarb, po który Rim przybył tutaj naprawdę...

Koniec końców naszej gromadce ostatecznie udaje się, po ciężkich przejściach, uciec na pokładzie Sol Bianki, jednak zanim na dobre czmychną w kosmiczną pustkę, będą zmuszeni stanąć w obronie planety Uno, na którą generał Battros przypuści zmasowany atak kosmicznych superniszczycieli... wtedy właśnie Sol Bianca ukaże swoją prawdziwą potęgę...

Zastanawiacie się zapewne, o jaki to skarb chodziło Rimowi i jaką tajemnicę kryje w sobie Gnosis - Złota Skrzynka...? Ode mnie się tego nie dowiecie (hiee hieeee), zdradzę Wam tylko, że skarb Rima jest zupełnie inny, niż się spodziewacie, a Złota Skrzynka... pochodzi z pewnej przepięknej, błękitnej planety, leżącej w pewnym, prawie już zapomnianym, starożytnym systemie gwiezdnym...

Marzenie Rima w końcu się spełnia, a Sol Bianca... wraz z załogą odlatuje w nieskończoną otchłań kosmosu, zamykając kolejny rozdział swojej legendy...

## Sol Bianca 2

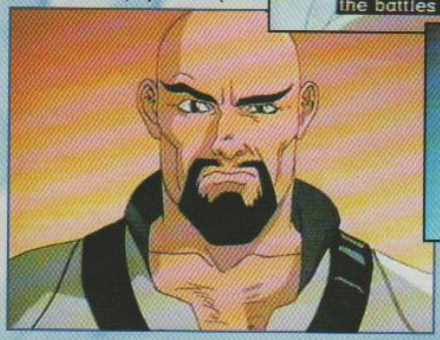
Pięć odważnych dziewcząt z Sol Bianki pojawia się w kwadracie 9-9, a dzieje się to za sprawą tajemniczego minerału zwanego - pasha. Pasha jest najcenniejszym i najbardziej poszukiwanym minerałem we wszechświecie o wszechstronnym zastosowaniu i kosmicznie dużej wartości rynkowej. Nic dziwnego więc, że wielu typków spod ciemnych gwiazd ostrzy sobie pazurki na taki łup. Nasze gwiezdne piratki nie są tutaj wyjątkiem i również umówiły się w pewnej przystani z tajemniczym jegomościem ukrywającym się pod ksywką - Mr Hunter. Już na samym wstępie widzimy w jaki sposób Mr Hunter zdobył pashe, więc nie ma wątpliwości co do charakteru mającej nastąpić tutaj transakcji... sprzedawca jednak w ostatniej chwili wycofuje swoją ofertę, co niestety prowadzi do kilku nieporozumień i jego śmierci... no cóż, naszym dziewczętom naprawdę wyjątkowo zależy na zakupie pashy...

Nie ma to jak konstruktywna dyskusja.

Rozpoczyna się awantura. Na pomoc przybywają kumple Mr Huntera, śmigają pięści, padają strzały oraz trupy. Dziewczętom udaje się w końcu złapać jeden pojemnik z pashą i uciec z jatki, jaką same wywołały. Jedyny pozostały przy życiu przeciwnik, cierpiący na nadmiar męskich hormonów łysy zabijaka, obiecuje zemścić się za ten śmiały napad.

Zanim Sol Bianca na dobre oddala się od portu, w jej kierunku wystrzelone zostają sondy pościgowe. Jedna z nich wwierca się w pokład statku i zaczyna działać wewnątrz układów sterujących. Pierwszą ofiarą jest GI - superinteligentny komputer pokładowy sterujący wszystkimi systemami Sol Bianki. Statek staje się nagle widoczny dla urządzeń śledzących i osaczony przez jednostki policji. Dziewczyny nie mają innego wyjścia, muszą poddać statek, aby dać czas GI na samonaprawę. Piratki dostają się w ręce oddziałów policji (podobnie jak wcześniej łysy jegomość), dowodzonych przez niejakiego Yuri Shurabane - człowieka bardzo zainteresowanego nie tylko złapaniem żywych dziewcząt, ale również zdobyciem Sol Bianki...

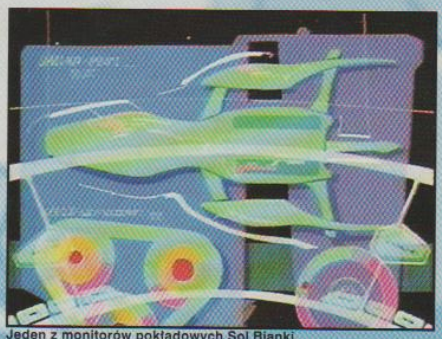
Tajemnicza postać, której Yuri Shurabane na końcu drugiej części składa dziwną obietnicę...



Na końcu na załogę Sol Bianki jak zwykle czeka mała przeprawa i to nie tylko z policją, ale również ze wściekłym ze złości łysym jegomościem. Odcinek drugi ma bardzo dziwne zakończenie, które wydaje się być zapowiedzią przyszłych tajemniczych wydarzeń... niestety do dnia dzisiejszego nikt ich nie zna, gdyż trzecia część Sol Bianki nie ujrzała światła dziennego...

## Z dziennika gwiazdowego

Gdybym miał krótko podsumować Sol Biankę, powiedziałbym - dobre kino sf w klasycznym stylu. Ciekawie skonstruowana historia, nie dająca widzowi gotowych, jednoznacznych odpowiedzi (i uważam, że słusznie). Jesteśmy bez przerwy bombardowani scenami i dialogami, które nie zawsze do końca rozumiemy... twórcy zadają pytania, ale nie zawsze udzielają (jasnych) odpowiedzi. Być może nie bez znaczenia jest tutaj fakt, że dwa filmy spod znaku Sol Bianki nie stanowią jeszcze kompletu. Swego czasu planowano dokręcenie co najmniej jeszcze jednego odcinka, lecz do dnia dzisiejszego nic nowego na ten temat nie wiadomo... Należy również wspomnieć o tym, że Sol Bianka została wcześniej wydana (zanim zrobiła to Kiseki) przez AD Vision. Obie wersje różnią się od siebie czasem trwania (ADV - 60 minut, Kiseki - 45 minut) oraz tłumaczeniem, stąd często można znaleźć opracowania dotyczące Sol Bianki, z nieco inaczej brzmiącymi nazwami i imionami bohaterów (a tak przy okazji - czy zauważyliście, że imiona pięciu bohaterek pochodzą od nazw miesięcy?). Nie jestem niestety w stanie powiedzieć, czy różnica w czasie trwania wynika z cięć (Kiseki), czy też z wliczenia w czas trwania reklam umieszczonych na taśmie przed filmem (ADV - powszechnie stosowany zwyczaj).



Jeden z monitorów pokładowych Sol Bianki.

Jedno natomiast jest pewne - sięgając po Sol Biankę, wchodzimy w doborowe towarzystwo. Żeby nie być gołosłownym, przytoczę kilka przykładów: reżyser - Katsuhito Akiyama był swego czasu współscenarzystą, a także reżyserem epizodów 1-3 serii Bubblegum Crisis. Mecha designer - Atsushi Takeuchi ma za sobą designy do takich produkcji jak Armitage III czy też Ghost in the Shell. Chara designer - Naoyuki Onda, to także reżyser Armitage III oraz Demon City Shinjuku. Czy potrzeba lepszej rekomendacji?

Sol Bianca jest bardzo ciekawą produkcją, z pozoru płytką i standardową, ale gdy przyjrzymy się opowiadanej tutaj historii nieco dokładniej, dostrzeżemy szczegółowo skonstruowaną legendę, której dane nam jest zaledwie posmakować, zobaczyć jej niewielką część... reszta została ukryta przez twórców w nieskończonych ciemnościach kosmosu, będącego nieskończenie wielką furtką dla naszej wyobraźni...

*Mr Jedi*

### Sol Bianca (1 i 2)

Produkcja: NCS/NEC/Avenue/AIC
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Katsuhito Akiyama (1), Hiroki Hayashi (2)
Scenariusz: Toru Miura, Mayori Sekijima
Chara design: Naoyuki Onda
Mecha design: Atsushi Takeuchi
Muzyka: Toru Hirano (1), Kosei Kenjo (2)
Czas: 2x45 minut

## Załoga Sol Bianki

**Feb Farlan** - ciemnowłosa piękność o ciemnej karnacji skóry. Jest kimś w rodzaju dowódcy, chociaż na Sol Biance nie ma jasno określonej hierarchii władzy - wyraźnie jednak widać, że Feb odstaje od reszty załogi. Jest osobą opanowaną i nie okazuje paniki nawet w sytuacjach ekstremalnych. Najczęściej widzimy ją wypoczywającą z drinkiem w ręku. Z niektórych scen można wywnioskować, że zna April o wiele dłużej niż pozostałe członkinie załogi. Gotowa do działania, gdy tylko usłyszy o możliwości zdobycia fortuny. Seiyuu: Yohko Matsuoka.

**April Vikirk** - krótko ścięta, dobrze zbudowana blondynka. Zastępczyni Feb i najstarsza z całej piątki. Najtwardsza i najbardziej doświadczona osoba na pokładzie Sol Bianki... przynajmniej takie sprawia wrażenie. Nie ma rzeczy, która by ją przeraziła. Działa zawsze z zimną krwią i śmiertelną precyzją. Potrafi być twarda również w stosunku do załogi, nawet tej najmłodszej (to właśnie ona wrzuciła Rima do śluzy powietrznej). Nie dajcie się jednak zwieść pozorom - April traktowana jest przez resztę załogi jak starsza siostra i mimo zimnej powierzchowności widać, że jest bardzo związana emocjonalnie z resztą dziewcząt. Seiyuu: Rei Sakuma.

**Janny Mann** - z wyglądu i usposobienia podobna do April, ma krótko ścięte, jasnozielone włosy. Jest doskonała w walce i strzelaniu; biada każdemu przeciwnikowi, który stanie jej na drodze podczas walki. Doskonale walczy wręcz i posługuje się każdą bronią. Potrafi być bardziej brutalna niż April, ale również jak i ona troszczy się o los załogi i statku. Z niewiadomych powodów zdaje się ukrywać szczegóły dotyczące swojej przeszłości (patrz: Sol Bianca2 - incydent z dyskietką). Seiyuu: Minami Takayama.

**June Ashel** - z pozoru zwykła nastolatka z długimi, czarnymi włosami. Jest mózgiem zespołu i dba o gromadzenie danych. Nie cierpi bezpośredniej walki i nadmiaru przemocy. Woli atakować przy użyciu Sol Bianki, mając świadomość, że dysponuje przeważającą siłą rażenia. I tutaj można by zakończyć prezentację tej postaci, gdyby nie to, że... June kryje w sobie dziwną i bardzo intrygującą tajemnicę, dotyczącą bezpośrednio Sol Bianki. Gdy system komputerowy Sol Bianki (GI) zostaje zaatakowany przez sondę (patrz: SB2), June nagle opada z sił i "choruje" wraz z GI. W tym samym czasie ma również wizję dotyczącą Sol Bianki: widzi, jak sześć statków identycznych jak Sol Bianka, leci w przestrzeni kosmicznej i ulega zniszczeniu... tylko jednemu z nich udaje się uciec... czy to oznacza, że June jest integralną częścią Sol Bianki (nie jest człowiekiem?!), czy tylko jest w jakiś sposób połączona psychicznie z GI? ...ale ...dlaczego ...a może... hmm... ciekawe... bardzo ciekawe... Seiyuu: Yuriko Fuchizaki.

**May O'Chester** - najmłodsza z załogi niebieskowłosa hmm... dwunastolatka (?) z kokardką na czubku głowy. Nie myślcie jednak sobie, że służy na Sol Biance tylko do ozdoby, o nie - ona jest pełnoprawnym członkiem załogi. Walczy przy użyciu bojowego mecha i w tym "przebraniu" jest w walce nie mniej niebezpieczna niż April i Janny. May ma zdecydowanie najpogodniejsze i najbardziej przyjazne usposobienie z całej piątki. Seiyuu: Miki Ito.

## Pozostałe postacie

**Rim de la Paz** - tajemniczy chłopiec ze statku towarowego lecącego na Tres i ograbionego przez piątkę piratek z Sol Bianki. Początkowo małomówny, lecz za sprawą April wyjawia miejsce ukrycia legendarnej Złotej Skrzynki. Wciąga Sol Biankę i jej załogę w międzyplanetarną wojnę dwóch bliźniaczych planet - Tres i Uno. Podąża na Tres, aby wyrwać z rąk zwycięskiego imperatora Battrosa, skarb... lecz nie ten sam, o którym wspomniał dziewczętom... Przejścia w których ma swój udział na Sol Biance powodują, że postanawia w przyszłości zostać piratem... Seiyuu: Daisuke Namikawa.

**Doktor Melanion de la Paz** - przywódca rebeliantów z planety Uno. Ojciec Rima. Jego działania, choć dobrze zaplanowane i przeprowadzone, nie miałyby szans powodzenia, gdyby nie udział w konflikcie Sol Bianki... i Rima oczywiście... Seiyuu: Tessho Genda.

**Generał Battros** - zwycięski przywódca, imperator Tres. Podbił planetę Uno i za wszelką cenę chce zdusić na niej rebelię. Battros jest bezwzględnym dyktatorem i wszyscy jego wrogowie kończą na placu egzekucji. Gdy zdaje sobie sprawę z potęgi technologicznej Sol Bianki, postanawia zdobyć ją za wszelką cenę, aby przy jej pomocy zawładnąć całą galaktyką. Niestety popełnia tragiczny (dla siebie) w skutkach błąd - nie docenia załogi Sol Bianki... Seiyuu: Aono Takeshi.

**Yuri Shurabane** - bardzo tajemniczy, dobrze poinformowany człowiek z wielkimi wpływami w (m.in.) międzygwiezdnej policji. Wie bardzo dużo na temat Sol Bianki i z jakichś niewyjaśnionych powodów (patrz: SB2 - zakończenie) jest bardzo zainteresowany zarówno statkiem, jak i jego załogą. Wydaje się, że wie więcej na temat Sol Bianki niż ktokolwiek inny.

## Inne

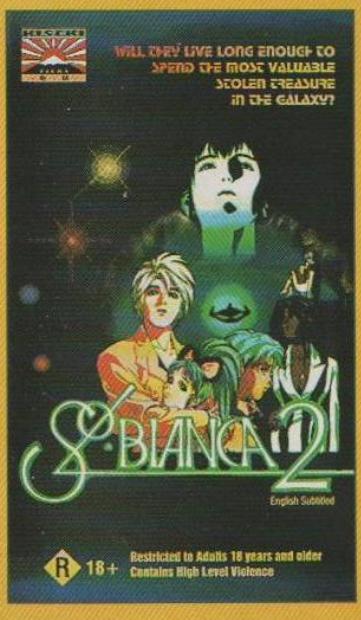
**Sol Bianka** - tajemniczy statek kosmiczny niewiadomego pochodzenia o nigdzie indziej niespotykanej sile rażenia. Technologia w jaką został wyposażony sugeruje, że nie został on skonstruowany przez istoty ludzkie. Statek został wyposażony w najróżniejsze rodzaje broni, niespotykane nigdzie indziej zabezpieczenia (np. jest niewidzialny dla wszystkich rodzajów urządzeń wykrywających) oraz wszelkie możliwe wygody dla swojej załogi. Wizja June sugeruje (patrz: SB2 oraz charakterystyka June Ashel), że Sol Bianka jest jedyną istniejącą tego typu jednostką we wszechświecie. SB jest także jedynym statkiem, który nie potrzebuje Bramy Podprzestrzennej (patrz: Gates), aby dokonać skoku w podprzestrzeń (może dokonać skoku w dowolnym miejscu) i może opuścić ją w absolutnie dowolnym momencie. Statek ten może się również poruszać we wszystkich możliwych warunkach (kosmos, atmosfera, woda). I na koniec mały szok - Sol Bianka jest zrobiona z... pashy! (patrz: hasło - pasha). Krótko mówiąc - bardzo tajemnicze cudo techniki.

**GI** - superinteligentny, samonaprawiający się komputer pokładowy Sol Bianki. Jest uniwersalny, potrafi naprawić wiele uszkodzeń statku. Najciekawszym zagadnieniem dotyczącym GI, jest jego "połączenie" z June - zjawisko bliżej niewyjaśnione w filmie. Pozostaje więc zadać sobie pytanie, czy GI jest supernowoczesną maszyną, czy też... żywą istotą...??? A może jedno i drugie? A może...

**Gates** (Brama Podprzestrzenna) - specyficzne miejsca w przestrzeni kosmicznej, pozwalające na wejście w podprzestrzeń, dzięki czemu pokonuje się w bardzo krótkim czasie, bardzo duże odległości. Niestety Bramy (dziury?) Podprzestrzenne są zjawiskiem naturalnym i siłą rzeczy korzystanie z nich jest ograniczone. Statek chcący wykonać skok podprzestrzenny musi najpierw znaleźć Bramę, następnie przy jej pomocy wejść w nadprzestrzeń i wyjść z niej z "drugiej strony" (wylot). Tą samą drogą można oczywiście wrócić. Sol Bianka natomiast nie potrzebuje Bramy Podprzestrzennej, aby wykonać taki skok (patrz: hasło - Sol Bianca).

**Gnosis** - występuje także pod nazwą, Złota Skrzynka (Golden Box), tajemniczy artefakt, który według legendy, ma dać jego właścicielowi moc pochodzącą od bogów. Naprawdę jednak Złota Skrzynka jest czymś zupełnie innym, lecz... nie mniej cennym, w szczególności dla przedstawicieli rasy ludzkiej...

**Pasha** - uniwersalny materiał, metal, o tak wspaniałych właściwościach, że praktycznie nadaje się do wszystkiego, na przykład wystarczy założyć na palec obrączkę wykonaną z tego metalu, aby nasza siła uderzenia tą ręką wzrosła kilkudziesięciokrotnie. Podobno w całym wszechświecie znajduje się tylko dwa tysiące ton tego materiału, przez co jest on bardzo poszukiwany i kosmicznie drogi. Za kilkadziesiąt sztabek tego metalu można podobno kupić całą planetę! Uuufff.... jeszcze jakieś pytania...???



# Dzień z Sailor Moon 2

Wszyscy byli pełni nadziei - powtórka wielkiej imprezy - Dnia z Sailor Moon, to będzie coś! A jak było naprawdę...??? Naprawdę było... miło - inaczej być nie mogło, gdyż pośród tylu wspaniałych fanów, którzy zjechali tego lutowego poranka do Gdyni, każda impreza byłaby wspaniałym przeżyciem, i w istocie - tak właśnie było. Dzięki Wam!

Czarna Dama w akcji! Obiecaliśmy, że będziemy grzeczni, więc obeszło się bez użycia siły.

Już od samego rana, zanim jeszcze przed wejściem głównym ustawił się ogonek oczekujących, rozpoczęto rozstawianie stoisk zaproszonych na imprezę firm. Wśród wielu innych można było zauważyć Planet Mangę (wraz z premierowymi kasetami Sailor Moon Super S - the Movie), stoisko Manty (m.in. z pierwszym numerem fanzinu - MANTA FANZIN; jeśli się pośpieszycie, może jeszcze zdążycie - nakład ograniczony!), Z&Z, Comics Universum, J.P.Fantasticę i kilka innych szacownych firm. Zapowiadało się

Mako i Yoshiko (Ewa i Kasia) nie zawiodły. Przeboje z serialu Sailor Moon w ich wykonaniu brzmiały (jak zwykle) rewelacyjnie!

Oczywiście zdjęcia zbiorowe cieszyły się dużą popularnością. Na tej fotografii znajdują się m.in. Haruka z Gdańska, Emi, Sailor Jedi i wielu innych przesympatycznych mangamaniaków, których serdecznie pozdrawiamy!

Pokazy wschodnich sztuk walk należały do jednych z ciekawszych punktów imprezy. Zaprezentowano Karate, Aikido, Kendo i Judo.

nieźle i... o wiele bardziej licznie. Sala była wielka, więc nikogo nie przerażała wizja szturmu fanów w takiej ilości, jak na pierwszej części

Pojawiła się również telewizja, ach, cóż to był za szał...

Najsmaczniejszym pomysłem organizatorów był bufet... ech, ci przystojni faceci w swych białych czapkach...

imprezy, która, przypomnę - miała miejsce w warszawskim klubie Stodoła. Niestety, bardzo szybko okazało się, że imprezy nie zaszczyci tak duża liczba osób jak przewidywano. A szkoda, gdyż całość pomyślana była tak, aby zainteresować nie tylko fanów mangi (patrz: stoiska pism komputerowych, zapoznanie z japońską kulturą i sztuką itp.). Liczba osób nie przekroczyła tysiąca, co było sporo poniżej oczekiwań. Miało to też swoje plusy - nie było tłoku, ale jak wspomniałem - hala była duża...

Kendo - to jest to! Ech, ci wspaniali faceci w swych tajemniczo ciemnych strojach...

Gdzie się tylko nie obejrzeliśmy, kolorowe stroje fanów były wszędzie!

ChibiUsa, ChibiUsa, co z ciebie wyrosnie!... Pewnie druga Usagi... :)

Usagi, Usagi, co z ciebie wyrosnie!... Na pewno nie ChibiUsa...!

Co się działo? Wiele. Był konkurs na piosenkę z Sailor Moon, na którym mężne zawodniczki drżącymi głosikami śpiewały w rytm znanych wszystkim Sailormaniakom przebojów. Niekiedy potrzebna była pomoc "plejbeku" i prowadzącego konkurencję Mr Roota... khem... w każdym razie z całą pewnością nic nie można zarzucić wspaniałym głosikom Kasi i Ewy,

Rodzinka prawie w komplecie...

Sailor Jedi, Rafał "Kabura" Rzepka (tłumacz mang w J.P.F.) oraz pan Shin Yasuda.

Jedi i Michio Shinno (patrz: Nadia - the Secret of Blue Water).

Na lekcji kaligrafii wszyscy dobrze się bawili...

Ciekawym punktem programu były pokazy wschodnich sztuk walki (Karate, Aikido, Judo, Kendo), a szczególnie widowiskowa była ta ostatnia, gdyż ubrani na czarno niczym ninja zawodnicy z bambusowymi kijami w dłoniach wyglądali bardzo tajemniczo, a ich ataki i głośne okrzyki wzbudzały respekt i uznanie widzów.

Konkurs wiedzy o Sailorkach nie był już tak widowiskowy, niemniej uczestnicy wykazali się jak zwykle zadziwiającą wiedzą na temat Usagi i spółki. Podobnym zainteresowaniem cieszyło się spotkanie z japońską kaligrafią, oj było na co popatrzeć. Komu nie przypadły do gustu japońskie "zawijasy", mógł zerknąć na konkurs strojów, tutaj konkurencja była równie duża. Zresztą nie tylko tam, gdyż trzeba było trochę samozaparcia, aby przedrzeć się na stoiska z mangowymi cudeńkami. Jednym z nich było stoisko J.P.Fantastiki, tam nie tylko sprzedawano mangi, ale również rozdawano autografy. Pana Shina Yasudę udało nam się wykraść dopiero pod koniec imprezy, zadanie było trudne, ale było warto - zobaczcie zresztą sami (patrz: wywiad obok).

Marcin Śmidowicz - zwycięzca konkursu Virtua Fighter 3!

które po raz wtóry zabawiały publiczność swoimi wykonaniami przebojów Sailor Moon. Swoją drogą to trzeba zauważyć, że obie dziewczyny oraz ich występy stały się swego rodzaju zjawiskiem na rodzimych mangowych konwentach. Ze swojej strony przyrzekamy, że postaramy się w niedalekiej przyszłości przybliżyć wszystkim naszym Czytelnikom osoby Mako i Yoshiko.

Podsumowując. Impreza była o wiele mniejsza niż zakładano, ale należy ją uznać za udaną. Co prawda pojawiły się głosy twierdzące, że zabrakło na niej klimatu, który dało się odczuć na części pierwszej oraz innych konwentach mangowych, a w zamian odczuwało się tylko zimną komercję, lecz... no cóż, nigdy nie ma tak, aby zadowolić wszystkich - zawsze są jakieś plusy i minusy, choćby nie wiadomo jak się starać. Przyznać trzeba jedno - organizacja była o wiele lepsza niż na części pierwszej, być może była to również kwestia mniejszego tłumu, a właściwie jego braku (kto wie, co by się działo, gdyby przybyło kilka tysięcy osób), jednak fakt faktem, obeszło się bez incydentów pod tytułem: "na trzy-cztery mdlejemy w ścisku pod wejściem" - wchodzić i wychodzić można było do woli, bez żadnego problemu. Aha - zabrakło wydruków Programu Imprezy! Grrr... więcej grzechów nie pamiętam.

Niełatwo jest wybrać najlepszy strój...

Zrobię sobie zdjęcie w imieniu księżyca...

Dużym wzięciem cieszył się konkurs rysowania, a do ostatecznej klasyfikacji wzięto pod uwagę zarówno prace wykonane na imprezie, jak i te nadesłane oraz przyniesione przez fanów. Ostatecznie wybrano pięćdziesiąt prac, w tym dziesięć najlepszych oraz 3 wyjątkowe, które otrzymały nagrodę specjalną (jedna z nich nie była rysunkiem, lecz ślicznie wykonaną laleczką w stylu japońskim, najprawdopodobniej z modeliny).

Zanim jeszcze impreza rozpoczęła się na dobre, jeden z organizatorów oświadczył, że jeśli to spotkanie wypali, następne będzie już uniwersalne, tzn. nie tylko dla otaku Sailor Moon, lecz dla wszystkich otaku: mangi, RPG, Star Wars, Star Trek... pozostaje zapytać: No i jak? Wypaliło? - oraz podziękować wszystkim organizatorom i przybyłym - oby więcej takich imprez!

*Mr Jedi*

Podziękowania od Mr Jedi dla Moniki i Marty z Wejherowa za ślicznego, gumowego (hihi), piszczącego maneki-neko... buźka. :)

## Co nowego w J.P.Fantastica - gdyńska rozmowa z panem Shinem Yasudą

**Kawaii:** Witamy kolejny raz w Gdyni...
**Shin Yasuda:** Witam.
**K:** Czego nowego możemy spodziewać się z J.P. Fantastica w tym roku?
**SY:** Po kolei... 1-go maja pojawi się "Akira" i "Evangelion"...
**K:** Czy zostaną wydane razem? W jednym zeszycie?
**SY:** Nie, oddzielnie... Po prostu pojawią się mniej więcej w tym samym okresie. Poza tym "Akira" chyba nie będzie sprzedawany w kioskach, tylko w księgarniach. "Evangelion" prócz księgarni pojawi się również w sieci "Ruchu". Co jeszcze? Na 1-go lipca przygotowujemy pierwszy tomik "Dragonball'a" Toriyamy. Potem wakacje, więc przerwa i w październiku planujemy rozpoczęcie nowej serii... Nie jesteśmy tylko zdecydowani której... Najchętniej "Oh, My Goddes!"...
**K:** Coś jeszcze?
**SY:** Na pewno... Przeprowadziłem wiele rozmów i wszystko jest dograne. Problemem jest tylko czas i terminy...
**K:** Więc na razie spodziewamy się tomików i zeszytów poszczególnych tytułów. A co z polskim "Shonen Jumpem"?
**SY:** Polski "Shonen Jump"... cały czas o tym myślę. Rozmawiałem na ten temat w Japonii. Moi rozmówcy byli za, ale... To już nie jest kwestia podpisania umowy z wydawnictwem, ale z pojedynczymi autorami. I tu jest problem. Niektórzy z nich nie chcą przykładowo pojawiać się w czasopismach w towarzystwie określonych nazwisk, bo uważają np., że do nich nie pasują. Przykładowo... Clamp nigdy nie pojawiłby się w parze z "Evangelionem". Nic nie można na to poradzić.
**K:** Trudno. To co Pan powiedział, to i tak rewelacja, bo wreszcie ukażą się na naszym rynku tytuły będące "klasyką" i odnoszące sukcesy na całym świecie.
**SY:** To prawda. Uważam, że jak najszybciej trzeba wydać dobre jakościowo, znane tytuły, które zwrócą dodatkowo uwagę osób, które przykładowo interesują się komiksem, ale nie znają mangi.
**K:** W jakiej formie ukażą się wspomniane pozycje?
**SY:** Obowiązujący jest japoński oryginał z kolorową okładką. Wyjątkiem będzie "Akira". Wiecie jak jest gruby... Wykonanie takiej "książki" pociąga za sobą trudności techniczne. Zatem każdy tom zostanie podzielony na trzy zeszyty po 120 stron.
**K:** Format będzie większy niż wydawana obecnie "Czarodziejka"?
**SY:** Naturalnie... Katsuhiro Otomo nie pozwoliłby na wydanie "Akiry" w mniejszym formacie. Odwrotnie potraktujemy "Evangeliona". W oryginale jest on wydawany w małym formacie, ale kolportacja w kioskach wymogła na nas, żeby pojawił się w formacie zeszytowym. Dla fanów "Evangeliona" dodam, że Gainax wiosną zapowiada kontynuację. Na razie w pismach, ale z czasem pojawi się oczywiście wydanie książkowe.
**K:** Z jaką częstotliwością będą się pojawiały poszczególne tytuły w Polsce?
**SY:** "Akira" raz na miesiąc. Inne nie wiem... Ja rozumiem, że czytelnicy mają dosyć czekania, ale w pewnym sensie muszę czekać w kolejce. Przykładowo, jeżeli opóźni się wydanie francuskie, opóźnię się i ja. Materiały kupujemy we Francji i nie sprzedadzą mi ich wcześniej niż sami nie wypuszczą tytułu na rynek. Osobiście planowałem "Akirę" na luty, ale on we Francji pojawi się dopiero w marcu. Stąd poślizg. Wracając do pytania, zrobię wszystko, by tytuły pojawiały się co miesiąc.
**K:** Wspaniałe informacje... A przy okazji, czy prócz mangi wydacie również coś w rodzaju plakatów, kalendarzy i innych gadżetów?
**SY:** Nie... Kalendarz "Sailor Moon" to była forma promocji. Wolę skupić się na książkach.
**K:** Jak dacie sobie radę z tłumaczeniem takiej ilości tytułów...
**SY:** Osobiście nie podołałbym, ale mam już współpracownika, który się tym zajmie.
**K:** To na tyle.. Dziękujemy za poświęcenie nam czasu i czekamy na mangi...
**SY:** Dziękuję.

*Z panem Shinem Yasudą rozmawiali: Darek Styrna i Paweł Musiałowski*

## Przeciwnicy - Sailor Moon R (Romans/ Powrót - ang. Return) - seria druga.

Witam wszystkich w drugiej części dotyczącej "tych złych" z serialu "Sailor Moon". Dziś zajmiemy się opisem serii R. Pierwsza jej część została wymyślona tylko na potrzeby serialu. Jest to krótka opowieść o losach dwóch obcych, Ail'a i Ann, oraz ich ojczyzny, jak się później dowiadujemy, drzewa Makaiju.

Trudno powiedzieć, kto stoi na czele tej trójki, kto był ważniejszy: czy los dwóch zagubionych duszyczek, czy powolne umieranie ogromnego drzewa. W każdym razie oba wydarzenia miały ogromny wpływ na rozwój wypadków.

## Główni mąciciele:

1. **Ail (lub Earl w wersji amerykańskiej)**
2. **Ann**
3. **Drzewo Makaiju**

**Drzewo Makaiju** - przez całe trzynaście odcinków odbierane jest przez widza jako bezwzględny i okrutny twór, który wykorzystuje dwóch kosmitów dla swoich niecnych celów. Czasem zastanawia nas przyczyna takiego postępowania, ale jak ktoś kiedyś napisał: "nie ma filmu bez złego charakteru", przyjmujemy więc wrogość drzewa do życia i Sailorek za rzecz "naturalną" - w końcu Wojowniczki muszą mieć z kim walczyć. Prawda jednak jest nieco inna, nawet trochę zaskakująca. Jego historię poznajemy w ostatnich dwóch odcinkach (58 i 59). Okazuje się, że drzewo Makaiju rosło kiedyś na bezludnej wyspie. Było bardzo samotne, więc stworzyło sobie towarzyszy, małych obcych, którzy mieszkali razem z nim. Jednak gdy zaczęli dorastać, zapragnęli mieć drzewo tylko dla siebie. Walczyli ze sobą tak długo, aż wszyscy zginęli. Zostało tylko dwoje nowonarodzonych dzieci - Ail i Ann, którzy przestraszeni zabrali ze sobą ziarenko drzewa i ruszyli w kosmos na poszukiwanie nowego domu. Tak trafili na Ziemię. Drzewo jednak usychało. Nie potrzebowało energii, lecz miłości, ale o tym Ail i Ann nie wiedzieli. W ostatnim odcinku drzewo odżywa i wypuszcza młody pęd, który zostaje zabrany przez parę obcych na jakąś inną, spokojną planetę. Ail tak je opisuje: Drzewo Ciemności jest to specjalny twór z naszej rodziny, przystosowany do magazynowania energii i wykorzystywania jej do naszych potrzeb.

**Ail** - pierwszy z dwojga bezwzględnych obcych, kradnących ludziom energię życiową dla drzewa Makaiju. Ail ma niebieskie włosy z dwoma różowymi smugami nad czołem i zieloną skórę (sprawa dla Muldera: małe, zielone ludziki). Jego oczy są niebieskie. Ail, a raczej jego ziemska powłoka, zakochał się w Usagi (o, nieszczęśliwy...), którą zachwycał się na każdym kroku. Grał jej serenady, nazywał "Piękną Andromedą". Najważniejsze jest to, że chciał za wszelką cenę zdobyć jej miłość. Niestety, a może "stety", Usagi kochała tylko Mamorusia i było jej obojętne, komu się podoba (o, niewdzięcznica...). Ail wpadł w szał i zamierzał zabić stojący mu na drodze ideał Usagi. Powstrzymała go (no, prawie...) Ann, która z kolei chciała zabić Usagi. W ostatnim odcinku Mamoru odzyskuje pamięć i wszystko się kończy szczęśliwie. Ail pojmuje, że jego największą i najprawdziwszą miłością zawsze była Ann. Na Ziemi jego imię brzmi Seijuro.

**Ann** - Ann to partnerka Aila. Pomaga mu w zbieraniu energii dla Drzewa Ciemności. Jej włosy są różowe z dwoma niebieskimi smugami nad czołem. Ma również zieloną skórę. Analogicznie do Aila, oczy Ann są koloru włosów, czyli różowe. Ann zakochała się na Ziemi w Mamoru, powodując tym samym chorobliwą zazdrość Usagi. Na korzyść Ann działała mała "amnezja" Mamorusia, który po wydarzeniach na Biegunie nie odzyskał pamięci. Dlatego, w zasadzie i Ann, i Usagi mieli takie same szanse (no, może troszkę przesadzam...). Ann wymyślała setki planów, które, gdyby nie "interwencja" (czyli wtrącanie się w nie swoje sprawy...) Usagi, prawdopodobnie zakończyłyby się sukcesem. A tak? "Biedna" Ann musiała się zadowolić Ailem, którego, jak się okazało, zawsze prawdziwie kochała. Jej imię na Ziemi to Natsumi.

## Demony, a w zasadzie kardiany

Nowe demony to kardiany. Ich nazwa pochodzi od angielskiego słowa card, co oznacza kartę. Każdy kardian powstaje z jednej z kart Tarota pod wpływem muzyki, którą gra Ail na swoim flecie. Przybliżę teraz nieco wygląd tych "zbieraczy" energii...

**Odcinek 47**: Moon fukkatsu! Nazono alien shutsugen. - Odrodzenie Sailor Moon! Pojawienie się dziwnych obcych. - Jest to pierwszy odcinek serii R. Poznajemy w nim parę nowych wrogów: Aila i Ann, oraz ich kardiana, który zabiera energię młodym, zakochanym dziewczętom. Jedną z pierwszych ofiar jest Naru, która rozmawiała przez telefon z Usagi. Ta zaniepokojona ciszą w słuchawce biegiem przybywa do Naru i zauważa tam pierwszego z kardianów. Ma on fioletową skórę, niebiesko-siwe włosy, seledynową sukienkę i wielki kwiat zamiast ręki - za jego pomocą odbiera dziewczętom energię. Powstaje z jednej z kart Tarota. Jego imię w oryginale brzmi - Wampir. Ginie zabity przez odrodzoną Sailor Moon, a właściwie jej diadem.

**Odcinek 48**: Aito seigi yue! Sailor Senshi fukkatsu. - Przewaga miłości i sprawiedliwości! Odrodzenie Sailor Senshi. - Kolejny kardian to Minotalon. Urządził zasadzkę w studiu telewizyjnym. Młode dziewczęta przyszły na przesłuchanie do roli siostry Mikan Shiratori (znanej nam z odcinka 7). Na przesłuchaniu spotykają się wszystkie były wojowniczki: Ami, Rei, Mako, Minako i Usagi. Wpada także Naru. Minotalon jest pomarańczowy, ma niebieską skórę i brązowe włosy. Atakuje swoimi długimi rogami. Znowu atakuje Naru. Ginie pokonany przez odrodzone Wojowniczki.

**Odcinek 49**: Shiroi baraha dareni? Tsukikage no knight tojo. - Od kogo jest ta biała róża? Pojawienie się Księcia Księżycowej Poświaty. - Kardian pojawia się już na początku. Jest lwem o różowej skórze i wielkiej białej grzywie. Powstał z karty "Koło Fortuny". Zaatakował Mako, w której obronie stanął jej bliski przyjaciel, Kenji. Został ranny i w szpitalu Makoto staje się dawcą krwi dla niego. Opowiada Ami i Usagi, jak się poznali. W tym właśnie odcinku słyszymy piosenkę "Anatanoseijyanai" (czyli "Rainy Day Man") z płyty "In Another Dream". Po odkryciu, gdzie jest kardian, wszystkie Wojowniczki biegną na miejsce. Jupiter atakuje, ale traci siły. Z pomocą przychodzi im Książę Księżycowej Poświaty. Zła Makoto pokonuje kardiana swym najsilniejszym atakiem.

**Odcinek 50**: Usagi no kiki! Tiara sado sezu! - Usagi w niebezpieczeństwie! Diadem nie działa! - Nowopowstały teatr wirtualnej rzeczywistości zostaje wykorzystany przez Aila i Ann. W środku umieszczają kardiana, dla którego jest to idealna arena. Do teatru przychodzą Senshi, Mamoru, Natsumi i Seijuro, a także tata i brat Usagi. Demon ma zieloną skórę, zielono-brązowe włosy i czerwono-biały kubraczek. Usagi zmienia się w Sailorkę i idzie na ratunek rodzinie. Niestety, jej jedyna broń - diadem, nie działa! Kardian zostaje zniszczony, ale Sailor Moon traci diadem...

**Odcinek 51**: Atarashiki henshin! Usagi power up! - Nowa transformacja! Usagi zmienia się! - W czasie Święta Kwiatów nowy kardian Aila i Ann postanowił zaatakować ludzi. W parku dziewczęta urządzają piknik, na który przyszła też Natsumi. Zjawia się Ail i jego kardian. Ma on jasnoniebieską skórę, fioletowe włosy i fioletowo-czerwone wdzianko, coś na kształt kimona. Wychodzi z drzew wiśni i atakuje Wojowniczki. Usagi zmienia się w Sailor Moon, ale diadem nie działa! Kardian rozbija broszkę Usagi i wciąga ją w inną przestrzeń razem z Luną. Z pomocą przychodzi Queen Serenity i Srebrny Kryształ. Usa dostaje nową moc i berło, którym pokonuje kardiana.

**Odcinek 52**: Narewareta enji! Venus daikatsuyaku. - Zaatakowano przedszkole! Wspaniały występ Venus. - Minako spotyka dziewczynkę Miję, która chodzi do przedszkola. Jej idolką jest Sailor Moon. Autobus przedszkolny zostaje w tunelu zaatakowany przez kardiana Gigalona o żółtej skórze, pomarańczowych włosach, w niebieskiej sukience, i ze skrzydłami. W autobusie znajdowała się Minako i Usagi zmieniona w przedszkolankę. Usa przemienia się w Sailor Moon. Z pomocą przychodzi jej Sailor Venus i Tsukikage no Knight. Sailor Venus używa nowego ataku "Crescent Beam Shower" i osłabia kardiana tak, że zostaje on pokonany przez Sailor Moon.

**Odcinek 53**: Mamoru to Usagi no baby sitter sodo. - Mamoru i Usagi jako niańki (baby sitters). - W kolejnym odcinku spotykamy się z kardianem. Tym razem ma on wysysać energię życiową z małych dzieci. Cała akcja dzieje się w przedszkolu. Kardian ma jasnofioletową skórę, granatowe włosy i pomarańczowo-żółty kubraczek. Na głowie można zauważyć małe różki. Energię zbiera za pomocą cieniutkich, prawie niewidocznych niteczek. Sailor Mercury wpada w złość i z pomocą swojego nowego ataku, "Shabon Spray Freezing", osłabia kardiana. Ten zostaje zabity przez Sailor Moon.

**Odcinek 54**: Bunkasai ha watashino tame!? Rei jo nessho. - Festiwal kultury tylko dla mnie!? Królowa Rei śpiewa dla wszystkich. - W szkole Rei odbywa się festiwal. Cała organizacja spadła na barki Rei, która wydaje się tym zadowolona. Przechwala się, że napisała sama teksty

Naoko Takeuchi/Toei Amination/Bandai/Toho/Kodansha

piosenek, muzykę, że zrobiła dekoracje. W czasie wykonywania jej pierwszej piosenki "Hottokenaiyo" (znamy ją z płyty "Aiwa dokoni aru no?") imprezę zakłóca kardian. Ma on ogon ryby, jego włosy są różowe, a cały utrzymany jest w tonacji błękitno-niebieskiej. Atakuje "złotym pyłem" usypiającym. Senshi udaremniają atak i Rei wykonuje swoją najsłynniejszą piosenkę - "Eien no Melody" (z płyty "In Another Dream" - tytuł znaczy mniej więcej tyle, co "Wieczna Melodia"). A, przy okazji - Mars dostaje nowy atak: "Fire Soul Bird".

**Odcinek 55**: Tsukikage ha Seijuro? Moeru Mako-chan. - Książę to Seijuro? Mako-chan płonie. - Wszystkie Senshi chcą się dowiedzieć, kto jest Księciem Księżycowej Poświaty. Mako, zakochana w Seijuro, podejrzewa, że to on. W szkole panuje nowa moda: zakochane dziewczęta przygotowują dla swoich chłopców drugie śniadanie. Makoto postanawia podarować swoje "obento", czyli drugie śniadanie, Seijuro. Spotyka się z nim na dachu szkoły. Zazdrosna Ann podgląda ich. Mako opowiada mu, dlaczego dziewczęta przygotowują chłopcom jedzenie. Ann atakuje Makoto i Seijuro w parku. Sailor Moon i Mercury przybywają na pomoc. Kardian ma czerwono-czarne włosy, białą skórę i czarną sukienkę. Jupiter pęka ze złości i wykorzystuje nowy atak - "Supreme Thunder Dragon", który osłabia kardiana. Pojawiają się Sailor Mars i Venus. Sailor Moon wykańcza kardiana.

**Odcinek 56**: Mamoru no kiss ubae! Ann no shirayukihime sakusen! - Ukraść pocałunek Mamoru! Nowa strategia Ann: "Królewna Śnieżka"! - Ann zakochana (tak jej się wydaje) w Mamoru, obmyśla kolejny plan. Chce wystawić w szkole sztukę "Królewna Śnieżka". Do roli księcia wybrała Mamoru, a sama chce zagrać królewnę i pocałować ukochanego. Usagi, oczywiście, też chce zagrać Królewnę. Natsumi proponuje ciągnięcie losów. Okazuje się, że Usagi będzie grała złą królową, dziewczęta krasnoludki, a Natsumi - Śnieżkę. Całość zostaje zakłócona przez kardiana, wysłanego przez zazdrosnego Aila. Kardian Pierot wygląda jak klown, twarz ma pomalowaną na biało, różowe włosy, na głowie żółty kapelusz i zielony kostium. Energię zbiera za pomocą parasola. Zostaje pokonany wspólnymi siłami przez wszystkie Sailorki.

**Odcinek 57**: Houkago ni goyojin! Nerawareta Usagi! - Uważaj po szkole! Cel: Usagi! - Usagi i Natsumi zostają po lekcjach w kozie. Panna Haruna zostawia je w klasie i po pewnym czasie o nich zapomina. Natsumi proponuje układ Usagi: która pierwsza rozwiąże zadania, ta będzie mogła zdobyć miłość Mamoru. Ail wysyła kardiana, aby zaatakował Mamoru. Niestety, kardian go nie słucha. Ma zieloną skórę, niebieskie włosy i pomarańczowo-czarne wdzianko. Wpada do klasy, gdzie siedzą dziewczyny. Ann ucieka z Ailem, Usagi transformuje się i pokonuje "nieposłusznego" kardiana.

**Odcinek 58**: Surechigau ai no kokoro! Ikari no Makaiju. - Nie zgadzam się z miłością! Złość Makaiju. - Ail i Ann kłócą się o ich "ziemskie" sympatie. Przestają się jednak tym martwić, gdyż Drzewo Makaiju usycha. Wysyłają kardiana na przedstawienie o "Czarodziejce z Księżyca", aby ten zdobył energię. Kardian ma cztery twarze i trzy pary rąk. Natsumi nie przyszła do szkoły i Usagi postanowiła ją odwiedzić. Zostaje przez nią bardzo chłodno przyjęta. Jednak postanawia po nią przyjść następnego dnia. W domu zostaje schwytana przez Makaiju. Ail i Ann ze zdziwieniem odkrywają, że dzięki energii Usako, drzewo odżywa. Dziewczęta podejrzewają, że Natsumi i Seijuro to Ail i Ann. Usagi w to nie wierzy i idzie sprawdzić. Spotyka Mamoru i razem zostają wepchnięci w "objęcia" Makaiju. Drzewo nagle się rozrasta, niszczy cały budynek i kardiana.

**Odcinek 59**: Mezameru shinjitsu no ai! Makaiju no himitsu! - Przebudzenie prawdziwej miłości! Sekret Makaiju! - W tym odcinku w zasadzie nie ma kardiana. Sailor Senshi udaje się wejść do budynku. Makaiju okazuje się istotą inteligentną. Wysysa energię z Mamoru i Usako. Ail i Ann kłócą się. To wprawia w złość Makaiju. Uwalnia Usagi i Mamoru. Senshi dostają się do miejsca, w którym rośnie drzewo. Usagi na oczach obcych zmienia się w Wojowniczkę. Wszyscy (Mamo-chan, Ail i Ann) są zaskoczeni. Ann podpuszcza Aila i ten zaczyna z nią walczyć. Zanim to jednak zrobił, podpuścił Ann. Oboje zaczynają walczyć z Usagi i Mamoru. Mamoru przypomina sobie prawie wszystko. Ann ich atakuje i Sailor Moon staje w obronie Mamoru. Po chwili role się zmieniają. Brunet chroni blondaska i łączy się ze swoim drugim wcieleniem, Księciem Księżycowej Poświaty. Makaiju złości się i atakuje Aila. Ann chroni go i ginie. Ostatkiem sił mówi, że go kocha. Nagle Drzewo Makaiju przemawia i opowiada im swoją historię. Prosi również Sailor Moon o oczyszczenie "Uzdrawiającą mocą Miłości". Ann wraca do życia, a drzewo wypuszcza nowy, zdrowy pęd. Zakochani Ail i Ann zabierają go, aby "hodować go i pielęgnować razem z ich głęboką miłością".

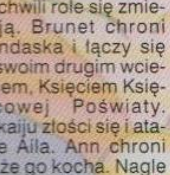
Ta część serii R to tylko trzynaście odcinków, w zasadzie trochę nudnawych, no... może poza kilkoma wyjątkami. W ogóle wymyślono ten epizod, po to, aby wydłużyć całą serię i rzeczywiście to zrobiono. Fani mangi w Japonii i krajach, w których manga została wydana wcześniej niż pokazano serię telewizyjną, byli nieco zawiedzeni. Po reinkarnacji Sailorek myślano, że w końcu Usagi połączy się z ukochanym Mamoru. A tutaj co? Jakiś głupkowaty Książę Księżycowej Poświaty zamiast Tuxedo, denna fabuła i żadnych rozwiązań. Czy to się komuś podoba? Ja osobiście uważam, że było to niepotrzebne.

Druga część serii R to "Black Moon Stories". Opowiada o losach przyszłej córki Usagi i Mamoru, ChibiUsy. Ta część została zrealizowana na podstawie mangi, nie zmienia to jednak faktu, że się nieco od niej różni. Fabuła pozostała ta sama, tak jak i główne postacie.

## Główni mąciciele:

1. **Mędrzec - Fantom Śmierci (Wiseman)**
2. **Książę Demando**
3. **Saffiro**
4. **Esmeraude**
5. **Rubeus**
6. **Koan**
7. **Beruche**
8. **Petz**
9. **Kalaveras**
10. **Black Lady**

**Mędrzec** - Fantom Śmierci - jest głównym wrogiem w tej części. Stoi na czele Rodziny Czarnego Księżyca. Do końca nie wiadomo, kim jest, pragnie jednak zemsty na Nowej Królowej Serenity. Tłumaczenie anime trochę różni się od wersji z mangi, ale możemy przypuszczać, że to on jest Fantomem Śmierci. W przyszłości został wygnany na planetę Nemezis i stamtąd kierował przygotowaniami do rewanżu. Udało mu się do swego niecnego planu przyciągnąć Demanda i wygrałby, gdyby nie Wojowniczki z przeszłości. Nigdy nie pokazał twarzy, bo jej po prostu nie miał. Często widać było jego ręce, które, hmm... sami zobaczcie. W każdym razie był zły i należała mu się kara.



Rys. Ana-chan.

**Książę Demando** - jasnowłosy mężczyzna, szaleńczo zakochany w Nowej Królowej Serenity. Jego zakochaną duszę wykorzystał Mędrzec, który obiecał mu, że jeśli zdobędzie Srebrny Kryształ i ChibiUsę, będzie mógł ożenić się z Królową. W czasie podróży Sailorek do przyszłości, Demando dowiaduje się, że Sailor Moon to przyszła Królowa. Porywa ją i próbuje zdobyć jej miłość. Jednak w końcu zrozumiał swoje złe postępowanie - umiera, stając w obronie Sailor Moon, swojej jedynej miłości. Ubrany jest zawsze w biały garnitur z fioletowym płaszczem.

**Saffiro** - jest bratem Demanda. Jego włosy są czarne z fioletowym połyskiem. Przerobiony przez swego braciszka, przeszedł na ciemną stronę mocy. Jego plany związane z atakiem na Ziemię poznajemy dopiero pod sam koniec części. Okazało się, że nie chciał on niczego innego, jak tylko wspaniałego ogrodu. Na Nemezis, gdzie mieszkali, nie było żadnej zieleni. Obwiniali za to właśnie Królową. Za to również chcieli ją zabić. Mieli nadzieję, że zamieszkają na Ziemi i będą mieli dużo roślin. W odcinku 86 udaje mu się wydostać spod wpływów Wisemana i za to zostaje ukarany (ale nie w imieniu Księżyca...). Ginie prawie w ramionach brata, zostawiając na Ziemi pogrążoną w rozpaczy Petz. Ubiera się w ciemny garnitur z białymi wstawkami.

**Esmeraude** - poznajemy ją w odcinku 73. Zostaje ona mianowana na miejsce Rubeusa. Jej zadaniem jest zniszczenie Królika. Jest zakochana w Demando. Dowiaduje się, że on kocha Nową Królową Serenity, i jest okropnie zazdrosna (nie dziwię się... rozumiem ją doskonale...). Wszystko to sprawia, że zawzięcie usiłuje zabić Sailor Moon. W 84 odcinku zostaje zamieniona przez Wisemana w ogromnego smoka, który miał być niezniszczalny. Niestety, nie wzięła pod uwagę komputera Mercurego, dzięki któremu zlokalizowano słaby punkt smoka. Esmeraude ubrana jest w ciemnozieloną sukienkę, ciągle ma przy sobie czerwony wachlarz, a na sukience zielone, jak to nazwać? Broszki? Jej włosy również są zielone.

**Rubeus** - poznajemy go już w pierwszym odcinku tej części. Jest przełożonym Czterech Sióstr. Jego głównym zadaniem było złapanie ChibiUsy (Królika), który miał być kluczem do zawładnięcia Ziemią w XXX wieku. Nic nie wiedział o planach Demanda i Wisemana. Ubierał się w zielone spodnie, brązową kamizelkę i miał czerwone włosy. Na szyi nosił wisiorek w kształcie koła.

**Koan** - w polskiej wersji nazywała się Kermesite. Była najmłodszą z Czterech Sióstr. Jej fioletowe, długie włosy upięte były w dwa koczki, troszkę przypominające koczki Chi-

biUsy. Na czole miała fioletowy kamień. Jej kostium to różowe wdzianko z granatową, postrzępioną spódnicą. Jako pierwsza zaatakowała królika i jako pierwsza została zamieniona w człowieka. Zakochana była w Rubeusie, który ją poniżał. Jej żywioł to ogień. Pierwsza została uzdrowiona.

**Beruche** - u nas jej imię brzmiało Berterite. Świetnie grała w szachy, prawie udało jej się ograć Ami. Miała niebieskie włosy do połowy pleców, uczesane w warkocz. Na czole również miała warkocza (nie wiem, jak to możliwe, ale cóż...). Jej strój bardziej przypominał kostium kąpielowy niż ubranie bojowe, ale nie będę się z nikim kłóciła. Do tego miała wysokie kozaki za kolana i niebieskie rękawiczki. Jej żywioł to woda. Została uzdrowiona jako druga.

**Petz** - jej imię w polskiej wersji to Petzite. Jest najstarszą siostrą z Bractwa. Ubierała się na zielono. Była chyba jedną z niewielu osób w serii, która nie ma grzywki. W dawnych czasach była zakochana w Saffiro, co jej jednak zostało. W walce używała Czarnych Piorunów. Jako najbardziej "zła", została uzdrowiona jako ostatnia.

**Kalaveras** - jej imię w polskiej wersji jest najbardziej zbliżone do oryginału - Kalaverite. Druga z sióstr bez grzywki. W brązowe włosy miała wpiętą żółtą kokardę. Jej strój był utrzymany w tonacji żółto-czerwonej. Jako broni używała długiego pejczu czy też bicza. Jako trzecia została uzdrowiona przez Sailor Moon.

**Black Lady** - Czarna Dama to ChibiUsa po praniu mózgu. Wiseman nawciskał jej wiele głodnych kawałków o tym, że nikt jej nie kocha, że jest samotna i opuszczona. Ale przede wszystkim obudził w niej poczucie winy. Biedna ChibiUsa myślała, że to ona była przyczyną śmierci (czy też zaśnięcia) Neo-Queen Serenity. Mędrzec zaszczepił w niej też ogromną nienawiść do Sailor Moon. Została przebudzona dzięki Mamie i Srebrnemu Kryształowi.

## Demony

Demony w drugiej części serii R nazywane są droido. Oto ich krótkie opisy:

**Odcinek 60**: Tenshi? Akuma? Sora kara kita nazono shojo - Anioł? Diabeł? Tajemnicza dziewczynka, która przybyła prosto z nieba. - W odcinku tym na Ziemię przybywa ChibiUsa, a wraz z nią próbująca ją złapać Koan. W epizodzie tym nie ma demona, a jego "rolę" pełni sama Koan. Poznajemy również pozostałe Siostry Bractwa Czarnego Księżyca oraz Rubeusa.

**Odcinek 61**: Usagi dai shock! Mamoru no zekko sengen. - Ogromny szok Usagi! Mamoru zrywa znajomość. - W epizodzie tym poznajemy drugą z okrutnych sióstr zła, Beruche. Ona to, z polecenia Rubeusa, ma opanować sklep z kosmetykami, który w XXX stuleciu będzie jednym z "kryształowych punktów". Pech chciał, że przypadkiem do tej drogerii przyszła zrozpaczona Usagi i odkryła niecne plany Beruche i jej zielonowłosego droido. Beruche (jak to zwykle bywa) zwiała, a całą czarną robotę (czyt. walkę z Sailor Moon) musiała odwalić droido. Swoją drogą, to i tak należała jej się kara, bo kto ubiera zielone rajstopki do czerwonych kozaczków i niebieskiej sukienki? Ginie od ataku "Moon princess halation!". Z innych wydarzeń: Mamoru zrywa z Usagi.

**Odcinek 62**: Senshi no jujo! Sayonara Ami-chan. - Przyjaźń wojowniczek! Do widzenia Ami-chan. - Beruche wraz ze swym nowym droido opanowuje kolejny z "kryształowych punktów" - lodziarnię w centrum miasta. Wojowniczki zostają zamrożone przez demona, który ubrany jest w niebiesko-białe kimono, ma niebieskie włosy i zabija mrożącym oddechem. Mercury używa nowego pióra, by się zmienić, oraz nowym atakiem, "Shine Aqua Illusion!", osłabia demona na tyle, że ginie on po ataku SM. Z ważnych wydarzeń: wojowniczki dostają nowe transformations pens i komunikatory.

**Odcinek 63**: Onnaha tsuyoku utsukushiriku! Rei no shin hissatsu waza. - Dziewczęta powinny być silne i piękne! Nowy atak Rei. - Dziadek Rei zakłada klub dla dziewcząt, w którym chce uczyć samoobrony. W tym samym czasie Rubeus mówi Koan, że w świątyni Hikawa znajduje się kolejny "Kryształowy punkt". Droido i Koan zapisują się do klubu dziadka Rei i wprowadzają tam niewielkie (!) zamieszanie. Demon-Dumble ma postać faceta z napęczniałymi mięśniami, kolcami na ciele i zieloną skórę. Ginie zabity przez SM. W tym samym czasie, korzystając z zamieszania, Koan próbuje uciec (a nie mówiłam), jednak zostaje zatrzymana przez Sailor Mars, która swoim nowym atakiem, "Burning Mandala!", trochę ją przypieka.

**Odcinek 64**: Ginzuisho motomete! ChibiUsa no himitsu. - Podążając za Srebrnym Kryształem! Tajemnica ChibiUsy. - W tym odcinku Rubeus postanawia wykorzystać lęk ChibiUsy przed burzą. W tym celu wysyła na Ziemię Petz i jej droido, który (a może która?) w jednej ręce ma suszarkę do włosów, aby wywołać silny wiatr, w drugiej bęben, do wywoływania grzmotów. Włosy demona są niebieskie, a skóra jasno fioletowa. Jak przewidział Rubeus, ChibiUsa wykorzystuje swoją moc, by móc wrócić do domu. Natychmiast wysyła do niej Petz. Nie przewidział jednak (a może przewidział), że na jego drodze stanie Sailor Moon. Droido zostaje pokonany, a ChibiUsa nie chce nic powiedzieć Wojowniczkom. A ma swoją wielką tajemnicę...

**Odcinek 65**: Koi no ronso! Minako to Makoto ga tairitsu. - Brak uczucia! Kłótnia Minako i Makoto. - Tym razem "Kryształowym punktem" okazał się sklep z tanią biżuterią. Prowadziły go wspólnie Petz i Kalaveras. Wszystko szło im dobrze do momentu, kiedy sklep "nawiedziły" Usagi i kłócące się o chłopaków Mina i Makoto. "Biedne" sprzedawczynie nie wytrzymały tej okropnej kłótni i wezwały droido. Demon-Germanen powstał z czerwonego wina i taki też był jego kolor. Kształtem przypominał istotę humanoidalną. Mako i Mina zmieniły się w Sailorki i pokonały wroga wspólnymi siłami (dzięki ich nowym atakom: "Sparkling wide pressure" i "Venus love me chain").

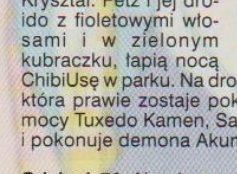
**Odcinek 66**: Usagi no oyagokoro!? Curry na sankaku kankei. - Usagi rodzicem!? Trzyosobowy związek curry. - Petz i Kalaveras opanowują nowy "Kryształowy punkt", którym jest supermarket z owocami. Demon Avokadoron sprzedaje specjalne zatrute owoce, "Dark Fruits", o kształcie podobnym do avokado. Sam droido ma zielone włosy i spódniczkę z liści bananowca. Do sklepu przychodzi Usagi, aby kupić niezbędne składniki do curry, które ma ugotować razem z Mamoru i ChibiUsą. Oczywiście Sailor Moon pokonuje demona i może ugotować curry dla ChibiUsy i Mamoru.

**Odcinek 67**: Umiyo shimayo bakansuyo! Senshi no kyusoku. - Wakacje na nadmorskiej wyspie! Odpoczynek Wojowniczek. - Odcinek jest inny niż wszystkie, odchodzi od głównego nurtu walki z Rubeusem i spółką. Dziewczęta wypoczywają na wyspie. ChibiUsa odpływa daleko w morze i przed rekinami ratuje ją mały dinozaur. Królik i Kirin (tak nazwała go ChibiUsa) schowali się na innej wyspie, jednak to schronienie okazało się bardzo niebezpieczne. Wulkan z wyspy uaktywnił się i tylko pomoc Sailorek pozwoliła na uratowanie ChibiUsy i jej małego przyjaciela.

**Odcinek 68**: ChibiUsa wo mamore! 10 senshi daigekisen. - Ochronić ChibiUsę! Bitwa pomiędzy 10. wojowniczkami. - W tym odcinku nie ma droido. Następuje natomiast pierwsza bitwa pomiędzy Siostrami Zła a Sailor Senshi. Pozostaje ona nie rozstrzygnięta, dowiadujemy się jednak, że ChibiUsa pochodzi z przyszłości, a jej matką jest Królowa Kryształowego Tokyo.

**Odcinek 69**: Mezameyo nemureru bishojo! Mamoru no kuno. - Śpiąca królewna! Rozterki Mamoru. - Rubeus wysyła Petz i Kalaveras, aby w końcu zniszczyły ChibiUsę i Srebrny Kryształ. Petz i jej droido z fioletowymi włosami i w zielonym kubraczku, łapią nocą ChibiUsę w parku. Na drodze staje im Sailor Moon, która prawie zostaje pokonana. Tylko dzięki pomocy Tuxedo Kamen, Sailor Moon odzyskuje siły i pokonuje demona Akumoda.

**Odcinek 70**: Ai no hono no taiketsu! Mars vs Coan. - Zwycięstwo miłości! Mars kontra Koan. - Kolejny odcinek bez droido. Koan sama wykonuje swoje zadanie. Już prawie łapie królika, ale smutek i załamanie sercowe spowodowane nie odwzajemnioną miłością do Rubeusa powodują chęć zemsty na Sailor Senshi. Jednak dzięki poświęceniu Sailor Mars, Koan w końcu zrozumiała, że jej "złe" życie jest bez sensu. Zostaje uzdrowiona przez Sailor Moon i staje się normalną dziewczyną.



**Odcinek 71**: Yuyo no tame! Ami to Beruche crash. - W imię miłości! Ami i zniszczenie Beruche. - I znów odcinek bez demona. Beruche opanowuje "Kryształowy Punkt", który mieści się w nowym budynku szachowym. Ami i Beruche biorą udział w konkursie szachów. Ami jako Sailor Mercury wygrywa w szachy z Beruche. Zła

Naoko Takeuchi/Toei Amination/Bandai/Toho/Kodansha

Siostra zostaje uzdrowiona przez Sailor Moon i podobnie jak Koan, staje się normalna dziewczyną.

**Odcinek 72**: Hijo no Rubeus! Kanashimi no Yonshimai. - Perfidny Rubeus! Smutne Siostry. - W tym epizodzie Petz i Kalaveras próbują zabić Sailor Senshi. W tym celu porywają swoje "siostry": Koan i Beruche. Zwabiły tym samym Wojowniczki w pułapkę. Niestety, znów im się nie udaje. Zostają uzdrowione przez Sailor Moon po walce na moście. Zakładają swój sklep, gdzie jako kobiety sprzedają kosmetyki. ChibiUsa poznała tajemnicę Sailor Senshi - wie, że Usagi to Sailor Moon.

**Odcinek 73**: UFO shutsugen! Sarawareta Sailor Senshi tachi! - Pojawiło się UFO! Sailor Senshi porwane! - ChibiUsa wykorzystuje wiedzę o Sailorkach i kradnie Usagi broszkę, która zawiera Srebrny Kryształ. Niestety, nie udaje jej się wrócić do domu. Sailor Senshi próbują bronić ChibiUsy i zostają porwane przez Rubeusa na statek kosmiczny. Sailor Moon bez broszki nie może stanąć w ich obronie. Po raz pierwszy pokazuje się Esmeraude.

**Odcinek 74**: Rubeus wa taose! Uchukukan no kessen. - Giń Rubeusie! Ostatnia bitwa na statku kosmicznym. - Dalszy ciąg poprzedniego odcinka. Mamoru odbiera ChibiUsie Srebrny Kryształ i wręcza go Usagi, która sama chce uwolnić swoje koleżanki. Usagi biegnie do Rubeusa, który porywa ją i ChibiUsę. Sailor Moon z pomocą ChibiUsy ratuje wojowniczki. Statek kosmiczny z Rubeusem na pokładzie wybucha w kosmosie. Po raz pierwszy pokazuje się książę Demando.

**Odcinek 75**: Nazo no shin senshi Sailor Pluto tojo. - Nowa tajemnicza wojowniczka Sailor Pluto. - ChibiUsa zapada na dziwną chorobę, w jej śnie toczy się walka dobra ze złem. Dziewczęta z pomocą Puu, czyli Sailor Pluto, udają się do umysłu ChibiUsy. Walczą tam z demonem przypominającym śmierć z kosą. Demon jest tylko wytworem wyobraźni Króliczka, ale zostaje pokonany jak zwykle przez Sailor Moon. W tym odcinku po raz pierwszy spotykamy Sailor Pluto, strażniczkę czasoprzestrzeni.

**Odcinek 76**: Ankoku no maryoku! Esmerodo no shinryaku. - Dark Magic Power! Atak Esmeraudy. - Po raz pierwszy atak na XX wiek przeprowadza Esmeraude. Ona i jej droido opanowują sklep z ciastkami, do którego przychodzi Usagi (to było do przewidzenia). Odkrywa ona nowy podstęp Rodziny Czarnego Księżyca. Demon z cukierni na fioletowe włosy, żółtą spódnicę, niebiesko-białe getry i brązową skórę. Atakuje, zmieniając wojowniczki w ciastka. Zostaje pokonany przez Sailor Moon.

**Odcinek 77**: Omoiha onaji! Usagi to Mamoru no ai futatabi. - Te same myśli! Usagi i Mamoru znowu razem. - Esmeraude i jej nowy demon atakują nowy sklep z materiałami do robienia opasek na rękę. Usagi zrozpaczona po utracie Mamoru idzie do niego z nadzieją, że własnoręcznie utkana opaska przywróci jej miłość Tuxedo. Droido ze sklepu ma fioletowe włosy (znowu), żółtą bluzkę i białą przepaskę-spódnicę w pasie. Ginie od ataku Sailor Moon. Z innych dość ważnych wydarzeń: Usagi i Mamoru znowu razem.

**Odcinek 78**: Venus - Minako no nurse daisodo. - Problemy Venus - Minako jako pielęgniarka. - W Tokyo szaleje wirus grypy wywołany przez Esmeraude. Choroba zmaga nawet wojowniczki, no, może poza jedną. Minako stara się ze wszystkich sił pomóc koleżankom, ale coś (!) jej nie wychodzi. Jednak w chwili zagrożenia razem z Sailor Moon pokonuje droido, który zamiast jednej ręki ma strzykawkę, zamiast drugiej - skalpel. Włosy demona były niebieskie, a sukienka fioletowa.

**Odcinek 79**: Artemis no boken! Ma no dobutsu okoko. - Przygoda Artemisa! Diabelskie królestwo zwierząt. - Odcinek, którego celem było wydłużenie serii. Epizod jest strasznie nudny. Demonem jest lekarka weterynarii, a jej pomocnikami są zwierzęta. Droido ma białe włosy upięte w kok, fioletowe body i żółtą półspódniczkę. Ginie pokonany przez Sailor Moon.

**Odcinek 80**: Kyofu no gen'ei! Hitoribocchi no Ami. - Przerażające złudzenia! Samotność Ami. - Kolejnym demonem jest istota w czarnym kubraczku, czerwonych włosach i o fioletowej skórze. Droido opanowuje szkołę dla wybitnie zdolnych. Atakuje Ami, która ma z tego powodu potworne wizje, że nikt jej nie lubi. Sailor Mercury już prawie zabija swoje koleżanki, myśląc, że one też jej nie lubią. Jednak potęga przyjaźni i miłości sprawia, że Ami nie ulega złym wizjom i osłabia droido, który ginie od ataku Sailor Moon.

**Odcinek 81**: Ankoku gate kansei? Nerawareta shogakko! - Wrota Ciemności już gotowe? Szkoła podstawowa zaatakowana! - W tym odcinku Esmeraude bierze sprawy w swoje ręce (czysto teoretycznie). Wysyła dwóch braci Akirala i Kirala, aby równocześnie w dwóch różnych punktach miasta zebrały negatywną energię. Są podobni do siebie jak dwie krople wody. Jeden ma jasną, a drugi ciemną skórę, oboje mają na szyi kryształy i podobne koszule: Kiral niebieską, a Akiral jasną. Giną pokonani przez Sailor Moon.

**Odcinek 82**: Mirai he no tabidachi! Jiku kairo na tatakai! - Podróż do Przyszłości! Bitwa w Tunelu Czasowym! - Demon w tym epizodzie zostaje wysłany przez Esmeraude, by powstrzymać Senshi i złapać ChibiUsę. Demon ma niebieskie włosy, białą skórę i długą spódnicę założoną w stylu rzymskim. Poza tym ma na głowie coś a'la korona lub diadem. Ginie pokonany przez Sailor Senshi ich wspólnym atakiem - "Sailor Planet Attack!", z małą pomocą ChibiUsy.

**Odcinek 83**: Shogeki no mirai! Demando no kuroki yabo! - Bitwa w Przyszłości! Ambicje Demando. - Od tego epizodu nie zobaczymy już droido aż do końca całej serii. Sailorki przebywają w przyszłości i dowiadują się wielu ciekawych rzeczy ("ChibiUsa to córka Mamoru i Usagi?!!!!! Że co?!"). Sailor Moon zostaje porwana przez Demando, który ją kocha, a uratowana przez Tuxedo (który też ją kocha... ona to ma dobrze...).

**Odcinek 84**: Wiseman no kuroi te! ChibiUsa wa taose! - Czarne ręce Wisemana! Zabić ChibiUsę! - Ciąg dalszy odcinka poprzedniego. Wiseman dowiaduje się, jak zginął Srebrny Kryształ. Udaje mu się złapać ChibiUsę. Esmeraude zostaje zamieniona przez Wisemana w smoka z czerwoną grzywą i zabita przez Sailor Moon.

**Odcinek 85**: Ankoku no jo Black Lady no tanjo. - Królowa Ciemności! Narodziny Black Lady! - Wiseman porwawszy ChibiUsę wzbudza w niej uczucie samotności i nienawiści. Dzięki mocy Czarnego Kryształu zamienia ją w Czarną Damę i wysyła do Tokyo XX wieku. Wraz z Demando zostawiają w centrum miasta czarny kryształ, który pochłaniając energię, ma utworzyć Wrota Ciemności. Walczy z Sailorkami i nawet Srebrny Kryształ nie uwalnia jej spod wpływu Czarnej Mocy.

**Odcinek 86**: Saffiru zestumei! Wiseman no wana. - Śmierć Saffiro! Pułapka Wisemana. - Saffiro podsłuchał niecne plany Wisemana. Chciał powstrzymać Czarny Kryształ, ale niestety mu się to nie udało. Wiseman zaatakował Saffiro, ale ten umknął. Schronił się u czterech sióstr na Ziemi. Gdy Demando chciał dowiedzieć się prawdy od swego brata, Wiseman z zimną krwią zabił Saffiro. Dowiadujemy się też, że celem Wisemana jest...

**Odcinek 87**: Ai to mirai wo shinjite! Usagi no kesshin. - Wiara w miłość i przyszłość! Postanowienie Usagi. - Demanda ogarniają wątpliwości. Jest zrozpaczony po śmierci brata. Wiseman nie chce mu nic wyjaśnić. Sailorki chcą dostać się do Czarnego Kryształu, używają do tego czaru teleportacji. Sailor Moon zostaje porwana przez Demando, który znowu chce opętać Usagi za pomocą hipnozy. Sailor Moon przekonuje jednak księcia, że Wiseman tylko go oszukuje. Rozpoczyna z nim walkę. Niestety, staje w obronie Usagi i zostaje zabity. Tuxedo i pozostałe Sailor Senshi biegną w sam środek Kryształu i tam spotykają Czarną Damę. Tak kończy się przedostatni odcinek serii R.

**Odcinek 88**: Hikari to yami no saishukessen! Mirai he chikau ai! - Ostatnia Bitwa pomiędzy Światłem i Ciemnością! Ślubowanie Przyszłej Miłości! - Ostatnie spotkanie z Black Lady. Zamierza ona pobrać energię Czarnego Kryształu i zniszczyć świat. W czasie walki ranny zostaje Mamoru, który stanął w obronie Usagi. W XXX wieku Neo Queen Serenity przebudza się do życia i łączy się ciałem z Sailor Moon. Dzięki temu udaje się przywrócić wspomnienia ChibiUsy i Czarna Dama przestaje istnieć. Wiseman jest wściekły. Rozpoczyna walkę z Sailor Senshi. Sailor Moon walczy jako Neo Queen Serenity. Jednak jej Srebrny Kryształ jest za słaby. ChibiUsa zaczyna płakać i wtedy wychodzi na jaw, że Srebrny Kryształ z przyszłości był w jej ciele. Zamienia się w Księżniczkę Serenity i razem ze Srebrnym Kryształem dołącza do mamy. Sailorki wyzwalają potęgi swoich planet, które w połączeniu ze Srebrnymi Kryształami pokonują Wisemana. Odcinek kończy się widokiem wspaniałego Kryształowego Tokyo, Królowej, Króla, przyszłych wojowniczek i ChibiUsy w ramionach mamy. W czasie walki z Wisemanem możemy usłyszeć wspaniały utwór "La Soldier".

Tak kończy się druga seria Sailor Moon. Do zobaczenia wkrótce.

*Wasza Sailor Future*

("Mirai" po japońsku znaczy "przyszłość" - po angielsku: "future")

# Sailor Moon SuperS

## Kilka słów na początek, czyli jak to się zaczęło

W pewnym mieście, dokładnie o godzinie trzeciej w samym środku nocy, zbudzone zostają dzieci. Zahipnotyzowane maluchy pchane jakąś tajemniczą siłą zmierzają za dziwnie wyglądającym osobnikiem. Smukła postać o iście elfiej urodzie, grając na fujarce, prowadzi gromadkę niewinnych duszyczek na statek-gondolę. Gdy już są na pokładzie, wzlatują w niebo w rytmie piosenki "Sanji no yosei"...

## Godzina dobrej wróżki

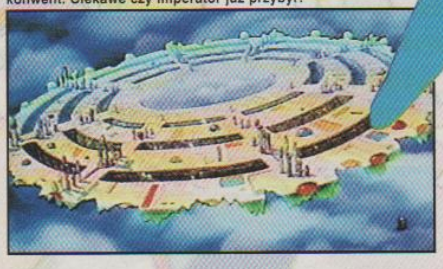
Przenosimy się teraz w miejsce bardziej nam znane. Dziewczęta, łącznie z ChibiUsą, pieką u Makoto ciasteczka. Oczywiście nie obywa się tu bez kłótni Usagi i Małej Damy o jakość i wygląd tychże dzieł kulinarnych (swoją drogą, to nie wiem, jak Usa to zrobiła... jej wypieki były dużo ładniejsze, ale smak... no cóż... pozostawiał wiele do życzenia...). W czasie rozmowy dowiadujemy się wielu ciekawych rzeczy. Mako między innymi opowiada o swojej mamie, która zawsze piekła ciasta o godzinie trzeciej, nazywanej właśnie "Godziną dobrej wróżki"...

Moje ciasteczka są bardziej ciasteczkowe!

## Peruru i inne postacie ze snów

Obrażona ChibiUsa postanawia wybrać się do miasta i tam spotyka bardzo sympatycznego, a zarazem dziwnego i intrygującego chłopca. Elf? Hmm... wstępne oględziny wykazują, że elf nie ma skrzydeł, ale... ten drobiazg nie przeszkodził w tym, aby pomiędzy tą dwójką narodziło się uczucie... Chłopiec mówi, że ma na imię Peruru, a do tego... ech... tak ślicznie gra... że aż ciasteczka na wystawie cukierni tańczą w rytm muzyki... ChibiUsa postanawia podarować swoje ciasteczka (bardzo smaczne i ponoć z magiczną mocą) Peruru, po czym odchodząc, żegna go ślicznym uśmiechem...

Miasto w chmurach - doskonałe miejsce na mangowy konwent. Ciekawe czy Imperator już przybył?



Najbliższej nocy, dokładnie o godzinie trzeciej, rozlegają się dźwięki melodii... tej samej... a co jeszcze dziwniejsze - wszystkie dzieci w okolicy poddane jej hipnotyzującej sile, wstają z łóżek i zmierzają na... gondolę, którą steruje Pupuran, brat Peruru, drugi elf ze snów (właściwie to oni wszyscy są męskimi odmianami wróżek). Dziewczętom, które w międzyczasie zorientowały się w sytuacji, udaje się obudzić ChibiUsę, ale zostają zaatakowane przez BonBonBabies (w polskiej wersji - Cukierkowe Dzieci), przez co są zmuszone do zamiany w Sailor Senshi. W trakcie zaciętej walki między cukierkami i Sailorkami, dowiadujemy się kilku ciekawych rzeczy. Peruru i Pupuran pracują dla pięknej Vadianu (u nas stała się Badianu, wszystko przez to, że V i B czyta się tak samo w pewnych przypadkach), której największym marzeniem jest pokój na Ziemi. Wychodzi ona z założenia, że nikt nie zrobi sobie krzywdy we własnym śnie. Dlatego też porywa małe, niewinne (ChibiUsa niewinna?!) dzieci, które (według Badianu) nie powinny nigdy dorosnąć i śnić swoje sny na zawsze. Pomagają jej w tym cztery elfy: Pupuran, Oranjiya, Bananu i Peruru, jednak ten ostatni zapragnął żyć na Ziemi. Taki zamęt wprowadziła mu w głowie ChibiUsa. Peruru zrozumiał, że przemoc do niczego nie prowadzi i chce powstrzymać Badianu... niestety, Badianu dysponuje potężną mocą, porywa ChibiUsę i...

## Królowa Snów

Badianu, porwawszy ChibiMoon, wykrywa w niej dziwną energię (no, w końcu Chibi jest wojowniczką chronioną przez gwiazdę... ups! Księżyc...). Pewna siebie królowa postanawia wyjawić swój cel... całe przedsięwzięcie ma związek ze złowieszczą Czarną Dziurą Snów, która znajduje się w chmurach, tuż nad wspaniałym Zamkiem Majipanu (siedziby Badianu), unoszącego się majestatycznie wśród błękitnych ziemskich obłoków... Oczywiście nie trzeba dodawać, że Sailor Senshi ruszają wraz z Peruru za ChibiUsą, a zabawa rozkręca się jeszcze bardziej, gdy z pomocą przybywają trzy inne Sailorki... domyślacie się o kogo chodzi...???

Jak zwykle, walka staje się dramatyczna, szczególnie że Czarna Dziura Snów jest wielką siłą, mogącą swoimi złudzeniami omamić każdego... w końcu każdy o czymś marzy... a w szczególności dzieci...

## Same superlatywy?

Sailor Moon Super S - the Movie, to drugie na polskim rynku anime po polsku, wydane przez Planet Manga. Wydawałoby się, że po poprzedniej premierze może już być tylko lepiej. S-ka mi osobiście bardzo się podobała, miałam więc nadzieję, że będzie tak i tym razem...

Film pochodzi z serii Super S i tak jak poprzednim razem, jest zupełnie poboczną historią, rozgrywającą się w świecie SM. Tak więc mamy tu dużo, ale to dużo cukierków (dosłownie i w przenośni), sporo koloru różowego i główną bohaterkę - małą ChibiUsę (całe szczęście nie ma Pegaza - inaczej nie przeżyłabym tego filmu...). Pozostały też wszystkie postacie znane z serialu, łącznie z Mamoru i kotami; pojawiają się również Outer Senshi. Fabuła jest niezła, akcja rozwija się stopniowo, potęgując napięcie (nie wiem, jakie, bo nic nie czułam - inaczej było z S-ką i R-ką...), aby w kulminacyjnym momencie osiągnąć apogeum (osoby o słabszym sercu i miłośniczki ChibiMoon

Filemonie! Mamy robotę! Zmieniamy się w gumowe kurczaki!

informujemy, że będzie niebezpiecznie). Nie będę zdradzała zakończenia i sposobu na pokonanie Badianu, ale zapewniam, że Usagi i tym razem nie zawiedzie, czyli jak zwykle (chyba wiecie o co chodzi? - nie? - to obejrzyjcie film!). W filmie możemy zobaczyć pełno wygłupów Usagi i ChibiUsy, które ciągle się kłócą (o co? - o Mamoru oczywiście!) i parę innych przesympatycznych rzeczy typu: mę-

ski rodzaj wróżki, klapsy, które Usa wymierza swej córeczce, śpiącą i obślinioną Usagi spadającą na głowę z łóżka i wiele innych zabawnych scen.

Teraz trochę ponarzekam na polską wersję. Miło, że lektorką pozostała pani Danuta Stachyra, jej głos wpada w ucho. Niestety, znowu zdarzają się wpadki takie jak w serii TV: momentami tekst polski czytany jest za szybko i dość beznamiętnie. To samo tyczy się tłumaczenia - nie jest zbyt dokładne, a w niektórych momentach go po prostu nie ma. Ale atak Rei zabił mnie całkowicie. Pożegnaliśmy już "Mydło-Powidło" i inne takie, ale skąd tu się nagle znalazł "Marsjański Płomień"? Przecież w serialu był "Ognisty Łuk" i to było dobre tłumaczenie, ale być może się czepiam... W trakcie filmu pojawia się bardzo ładna piosenka, będąca równocześnie tematem przewodnim. Słyszymy ją w co najmniej trzech momentach filmu, jednak choćbyśmy bardzo chcieli, za nic w świecie się nie dowiemy, o co tak naprawdę w niej chodzi. Utwór "Sanji no yosei" (w wolnym tłumaczeniu "Wróżka [lub Wróżek] trzeciej godziny") został napisany specjalnie do tego filmu. Jego treść tłumaczy nam, dlaczego dzieci poszły za wróżkami. I choć na początku i końcu pojawia się tekst na ekranie piosenek początkowej i końcowej, o tej właśnie, według mnie najważniejszej, zapomniano. Poza tym dlaczego nie przetłumaczono tytułu filmu? (dla tych, którzy nie wiedzą - tytuł to: "Wspaniała dziewiątka znowu razem! Cud w Czarnej Dziurze Snów"). Jednak aby być sprawiedliwym, trzeba przyznać, że kilka rzeczy poprawiono - nareszcie jest dźwięk stereo! To wbrew pozorom bardzo istotny fakt. Ponadto poprawiła się (i to znacznie) jakość obrazu, który jest nie tylko bar-

dziej wyrazisty, ale i szerokoekranowy! Co prawda nie jest to jeszcze ideał (ach, to VHS), ale dokonano dużego skoku jakościowego w porównaniu z poprzednim wydaniem. Jeśli chodzi o okładkę - jest bardzo ładnie wykonana, nic się nie marszczy jak poprzednim razem, ale jest coś, co mi na niej nie pasuje. Pojawił się rysunek pochodzący nie z tego filmu! Rysunek przedstawia Super Sailor Moon z filmu S! Ale to szczegół (chyba). Koniec wad? Tak! Ach, i jeszcze jedna, bardzo wielka zaleta - film wydano na polskim rynku w polskiej wersji językowej - czyż to nie cudowne?:)

Miłą rzeczą, która spotka każdego widza odtwarzającego tę kasetę, jest reklama pojawiająca się przed filmem (a w zasadzie dwie). Jest to zapowiedź nowego filmu w polskich napisach (!!!): "Armitage III - Poly Matrix". Mamy nadzieję, że będzie ich coraz więcej!

## Słówko przed snem

Trochę ponarzekałam, ale muszę przyznać, że oglądałam film z prawdziwą przyjemnością. Jest to obowiązkowa pozycja dla każdego fana tej serii (dla mnie też), chociaż nie tylko. Myślę, że każdy chętnie obejrzy głupie minki i wspaniałe wojowniczki w akcji! Miłego oglądania!

I pamiętajcie - Moc Księżyca zawsze będzie z Wami!!!

*Mirai & Jedi*

**P.S. Dla zainteresowanych podaję pełny tekst piosenki "Sanji no yosei". Miłego śpiewania!**

### Sanji no yosei

horanne mimisu maseba
nante amai MERODII [Melody]
Sanji no yosei boku wo yonde iru yo

nemutta DOA wo tatake
tonde okite isoge
okashi no kuni e fune ni no teiku yo

aa yume gaibbai
MINTOPAI [Mint pie] ni APPURUPAI [Apple Pie]
KEEKI [Cake] yokungiyoku
KUKKIIUKIUKI

BEROtto tabete PURUNPURIN
CHON to tabete CHOKOREETO [Chocolate]
sanji no yosei wai nagaramiteru

ishoo ni saayukooyo maishode saa yukooyo
PAPA [Papa] ya MAMA [Mama] ga inakutemo
samishikunai kowakunai

* fudokirijataikutsu
minna yon dekuukutsu
okashino kuni wa itsumo wo sawagi

horanne me wo kojitara
nanteamei wo kaori
sanjino yosei
boku o maotteiruyo

otonotachi wa shiranai
datte dare mo iwanai
okashino kuniwa kodomo dakenohimutsu

mooonaga PANPAN
NATTSUIBAN ni ANBAN
nante kanjison na KANDII [Candy]
GAMUKA Mukamo

WAKUWWAKU dane WAWWARU
donna doki mo DOONETSU
sanji no yosei sugi wa nan nishoo

itsumade asondemo doredake sawa idemo
PAPA ya MAMA ga inaikara
okorarenai kairanai

* suki nonamono wa sasoku
minna tabetemanzoku
okashino nakuni wa totemo suginakkuni

*powtórz

**Sailor Moon Super S - the Movie**

**Produkcja: Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation**
**Dystrybucja w Polsce: Planet Manga**
**Reżyseria: Hiroki Shibata**
**Muzyka: Takanori Arisawa**
**Czas: 55 min**

# Gigolo

Mam na imię Jin i może ktoś uzna to za samochwalstwo, ale uważam, że jestem przystojnym i seksownym facetem - takim, o jakim marzy większość kobiet. Mam 22 lata, postanowiłem rzucić studia i zająć się biznesem. Jaki to biznes, zapytacie? Hmm, to nie tylko biznes, to czysta przyjemność, w końcu chodzi o to, żeby robić w życiu to, co się lubi, no nie? Dzisiaj na przykład spotkałem starą znajomą, ech, Okomoto zawsze była śliczniutka, a teraz... dlaczego ona tak się dziwi, że nie biorę pieniędzy od niedoświadczonych klientek? Przecież jestem profesjonalistą, a profesjonaliści zawsze kierują się jakimiś zasadami. No tak, dla Okomoto być może jestem profesjonalistą, ale te cierpiące na przerost mięśni zabijaki w garniturkach zawsze będą mnie uznawały jedynie za intruza, który śmiał wejść na ich teren. Gdyby nie ich szef - Mr Suzuki, to chyba by mnie zatłukli w tym zaułku... W każdym razie wyjaśniliśmy sobie kilka spraw, może coś z tego wyjdzie... Póki co, czas wracać do domu, Ranko zapewne się niecierpliwi. Ech, te kobiety - nie dość, że wróciłem pobity i ciężko pracuję, to jeszcze mi truje o pieniądzach, a niby skąd mam je brać, jeśli interesy nie idą najlepiej?

Kolejna klientka przy wystawie. Wygląda miło, więc... czemu nie... Za to ten hotel wzbudza podejrzenia, ale dobrze, niech będzie, w końcu jestem profesjonalistą, no nie?... Hej! Co to!? To były strzały! W pokoju obok ktoś strzelał! O do diabła - zrobiła to ta uciekająca dziewczyna! Spadam stąd, nie chcę mieć kłopotów! Ech, no i znów się dałem nabić w butelkę - klientka mi nie zapłaciła! No i jak tu prowadzić biznes w takich warunkach!?

Drink bar to dobre miejsce do rozmów, o - jest pan Suzuki. Nie cierpię, gdy mi ktoś mówi, co mam robić, chociaż z drugiej strony ten znaczek otrzymany od Suzuki może się przydać, ale i tak nie mam zamiaru dla niego pracować. Dlaczego? Ot, chociażby dlatego, że wystawia mnie na tak głupie próby - czy on myśli, że ja naprawdę jestem tak nieporadny, że nie potrafiłbym poderwać tamtej miłej osóbki, samotnie popijającej drinka przy jednym ze stolików? No to popatrz, niedowiarku...!

...Miłej!? A kto do diabła powiedział, że ona jest miła!!! Skąd ona wzięła te ciuchy i ten olbrzymi bat!?! Ała! Ałć! AŁAAAA!!! Zjeżdżam stąd! Ta klientka ma nierówno pod sufitem! Jak ja teraz będę pracował z taką twarzą!? Ech... Suzuki za to oberwie...! Jak ja się teraz na oczy pokażę Ranko...

I znowu te frazesy - "jeśli chcesz być numerem jeden, to nie możesz być mięczakiem" - co ten Suzuki sobie w ogóle wyobraża!? Ja nie jestem mięczakiem! Zresztą jestem wystarczająco przystojny, aby nie przejmować się takimi sprawami, dziewczyny same na mnie lecą. O, na przykład ta cudowna ślicznotka w sportowym wozie - komuż innemu zaproponowano by taki wóz jako zapłatę, hę? No komu? Właśnie mnie! Ha! No i kto tu jest mięczakiem!?... No dobra, tym razem się nie popisałem, a ona mi nie uwierzyła, gdy powiedziałem, że z powodu jej nadzwyczajnej urody nikt by nie wytrzymał... ech... najchętniej bym z tym skończył, ale moja męska duma mi na to nie pozwala... ona dała mi drugą szansę, więc pakujemy się do jej odlotowej Cobry i pędzimy niczym odrzutowiec na... plażę... wieczorem...??? Hmm... nie powiem, było miło, ale zabawę zepsuło kilku miejscowych cwaniaczków, nawet znaczek od Suzuki nie pomógł. Zapewne skończyłbym tutaj z połamanymi gnatami, gdyby nie... ona... ONA...!?! - o rany, gdzie ja miałem oczy! Przecież to ta sama dziewczyna, która strzelała do tego kolesia w hotelu! W co ja się dałem wciągnąć! Baka baka baka!

No i co przystojniaczku, masz jakiś pomysł na spędzenie nocy na plaży?

Ciekawe co można robić nocą na plaży z taką ślicznotką? Zapytam, czy ma Kawaii, poczytamy sobie hjeee hjeee...

Pozwolisz, że uczknę sobie z twojej miseczki?

Dobra koleś, wyżłopałeś mojego drinka! Przyznaj się! Ale z ciebie żłop!

Spadaj frajerze, nie jestem krzyżakiem...

Powiedziała mi, że nazywa się Ai Mizushima i szuka pewnego kolesia, miejscowego bossa światka przestępczego, z którym ma do załatwienia prywatne porachunki. Ja znam Suzuki, a Suzuki zna tego kolesia. Ja mam ją tylko zawieść na miejsce, a ona już sama załatwi sprawę przy pomocy swojej spluwy; mam na nią czekać pod domem, a jeśli jej się coś stanie... mam po prostu odjechać... czy ona ma mnie za jakiegoś szalonego frajera...!?!

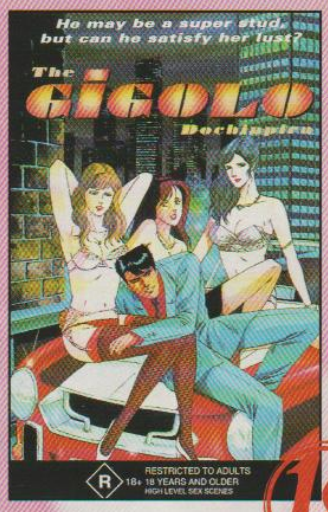
No dobra, myślcie sobie co chcecie - zawiozłem ją tam. Być może mam zbyt miękkie serce, a być może to jej wdzięki tak mi zawróciły w głowie. Gdy usłyszałem historię o jej szóstych urodzinach, rodzicach, starszym bracie, strzelaninie... to naprawdę wielka tragedia... co ta dziewczyna przeszła... szkoda... była taka ładna... postanowiłem jednak nie zatrzymywać samochodu...

Oddałem znaczek panu Suzuki, niech się nim udławi, nie potrzebuję protekcji takich męt. Postanowiłem wrócić do domu, a tam... niespodzianka - ech, kochana Ranko, co ja bym bez niej począł...

**Epilog**

Rozwodzić nie ma się specjalnie nad czym, więc powiem krótko - klasa średnia. Sensacyjna opowiastka przeplatana scenami erotycznymi. Oglądając ten film, odniosłem wrażenie, jak gdyby scenarzysta wymyślił sobie pewną sensacyjną historyjkę i nagle dostał od producenta polecenie, że ma z niej zrobić opowieść erotyczną. W rezultacie powstał film, w którym jakby na siłę poupychano w prawie co drugiej scenie erotyczne wstawki. Zaznaczam - erotyczne, być może ostre, dla wielu zbyt ostre, ale według mnie - jeszcze nie należące do tych "hard". No, ale żeby nie było złudzeń, powiem to wprost - ten film jest przeznaczony dla widzów powyżej osiemnastego roku życia, bez żadnych "ale"... Gigolo (w oryginale: Dochinpira) jest jedną z niewielu tego typu produkcji na naszym rynku i chociażby dlatego polecam ją (pełnoletnim!) miłośnikom tego rodzaju animacji... Miłego oglądania...

*Mr Jedi*




**The Gigolo**

Produkcja: Studio Kikan/ Tetsumi Doko/Seiyo/Jackpot
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Hironobu Sito
Scenariusz: Amano
Chara design: Hironobu Sito
Czas: 45 minut

# SKLEP JAPOŃSKI

ul. Wokalna 8, 02-787 Warszawa
(22) 648 40 53 (Metro Ursynów)

# CYBERGAZETA

http://www.integraal.com.pl

SKLEP CZYNNY WTO-SOB 11-19

(od tego dnia)

cała doba

Z nami

Możesz być

Tylko

Wyrób

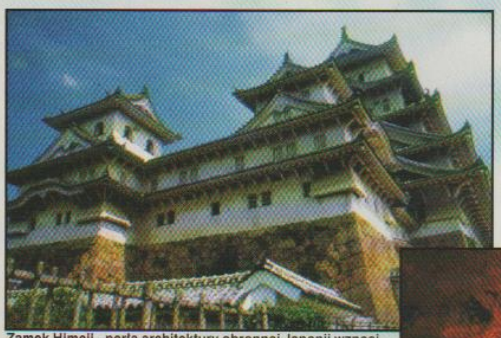
# MANGAZYN

Integraal Multimedia s.c.

# Urok starej Japonii

Od momentu kiedy podjąłem decyzję o wyjeździe do Japonii czas zaczął przeciągać się w nieskończoność, a każdy kolejny dzień wydawał się coraz dłuższy. Perspektywa spotkania z nieznanym nie pozwoliła mi nawet zmrużyć oka podczas dwunastogodzinnego lotu z Londynu do Tokyo.

Już po pierwszym dniu pobytu na wyspie Kyushu wiedziałem, że nie straciłem czasu i dobrze zadysponowałem swoimi oszczędnościami. Każdy następny dzień przekonywał mnie, że wybór tego właśnie kraju był bardzo trafny. Nie znalazłem się tam bynajmniej przypadkowo - dałem się przekonać do wyjazdu przez grupę moich japońskich przyjaciół, których poznałem w Londynie. Chociaż myślałem także o innych krajach, w których warto by było spędzić kilka tygodni, szybko przekonałem się, iż moja podróż do Japonii, aczkolwiek dość kosztowna, wzbogaciła mnie niezmiernie i otworzyła nowe horyzonty niedostępne mi do tego momentu.



Zamek Himeji - perła architektury obronnej Japonii wznosi się dumnie ponad zabudowania miasta Himeji (okręg Aichi).

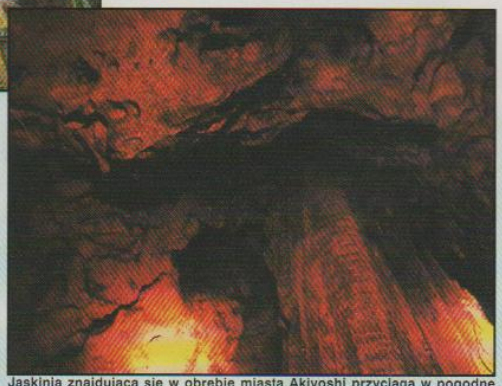
Kontynuując opis mojej egzotycznej podróży rozpoczęty w poprzednim numerze chciałbym jak najbardziej przejrzyście przybliżyć najważniejsze obiekty architektury sakralnej i sepulkralnej tej części Japonii, którą miałem okazję zobaczyć, a także niektórych wyjątkowo atrakcyjnych obiektów przyrodniczych. Jednym z najwyżej cenionych zabytków jest świątynia Kinkaku znajdująca się w Kyoto. Początki tej budowli sięgają lat dwudziestych XIII wieku. Jednym z jego właścicieli był Yosimitsu, trzeci szogun rodu Ashikaga. Po abdykacji poświęcił wiele czasu aby nadać tej budowli wyjątkowy wygląd. Kiedy umarł, zgodnie z jego wolą, budowli Kinkaku (mającej do tej pory charakter świecki) nadano rangę świątyni Zen. Stało się to pod koniec XIV wieku. Niestety prawie wszystkie budynki otaczające świątynię popadły w ruinę. Poza nią pozostał jeszcze ogród, niezmieniony w swym kształcie od stuleci. Strukturę Kinkaku określają trzy style architektoniczne. Parter zbudowany jest w stylu Shinden-zukuri, który można określić jako pałacowy. Pierwsze piętro reprezentuje styl Buke-zukuri, który jest typowy dla budownictwa mieszkalnego samurajów. Najwyższa kondygnacja zbudowana jest w stylu Karayo, nazywanym inaczej stylem świątyni Zen. Drugie i trzecie piętro pokryte jest warstwą złota, która po ostatniej renowacji zakończonej w 1987 roku jest pięciokrotnie grubsza niż w postaci pierwotnej. W obrębie tego historycznego zespołu na uwagę zasługuje także niewielki budynek o nazwie Sekkatei. Jest to po prostu miejsce, w którym odbywał się ceremoniał picia herbaty. Renowacja zakończona dwa lata temu przywróciła temu obiektowi dawny urok. Przed domem znajduje się kamienny słup będący przedmiotem kultu. Największe wrażenie zrobiła jednak na mnie sama świątynia Kinkaku, emanująca harmonią i dostojeństwem.

Przenieśmy się na chwilę w region Miyazaki. Znajduje się tam świątynia godna uwagi między innymi ze względu na swoją lokalizację. Wybudowana została na niewielkiej wyspie Aoshima. Dostęp do niej zapewniony jest jedynie dzięki wąskiemu mostowi. Chociaż woda otaczająca wyspę nie jest głęboka, stwarza ona wrażenie zupełnej izolacji świątyni. Koniecznie muszę dodać, że wybrzeże wyspy jest bardzo wyjątkowe i nie znajdzie się czegoś podobnego w całej Japonii.

Jednym z młodszych zespołów architektury sakralnej jest świątynia Heian znajdująca się w mieście Kyoto. Uderza w niej przede wszystkim nasycenie drapieżnie czerwonego koloru oraz rozmiar tej budowli. Jej budowę rozpoczęto w 1894 roku. Kolejne komponenty dobudowywano systematycznie do roku 1994 włącznie. Świątynia ta ma ogromne znaczenie dla Japończyków z następującej przyczyny - to właśnie w niej nastąpiła deifikacja pierwszego oraz ostatniego cesarza rezydującego w Heian (będącej stolicą w latach 794-1868, z przerwą: 1185-1333 na rzecz Kamakury). Pierwszym był cesarz Kanmu, pięćdziesiąty władca Japonii, urodzony w roku 737. Opuścił on poprzednią rezydencję, a następnie w prowincji Yamashiro wybudował nową, którą nazwał Heian. Był to początek Kyoto. Aż do nastania okresu Meiji przez ponad tysiąc lat Kyoto było stolicą Japonii. Drugim z wyżej wymienionych był cesarz Komei. Zasiadł on na tronie w roku 1847 jako sto dwudziesty pierwszy władca. Położył on fundamenty pod budowę nowoczesnej Japonii. W roku 1940 został ubóstwiony w świątyni Heian. Cesarz Kanmu został zaliczony w poczet bogów w tej samej świątyni w roku 1895, który przypadł na tysiąc setną rocznicę powstania stolicy Heian. Z tych właśnie powodów Japończycy przywiązują tak wielką wagę do tej budowli.

Gorący szaro-zielony pył zwiastuje bliskość krateru czynnego wulkanu.

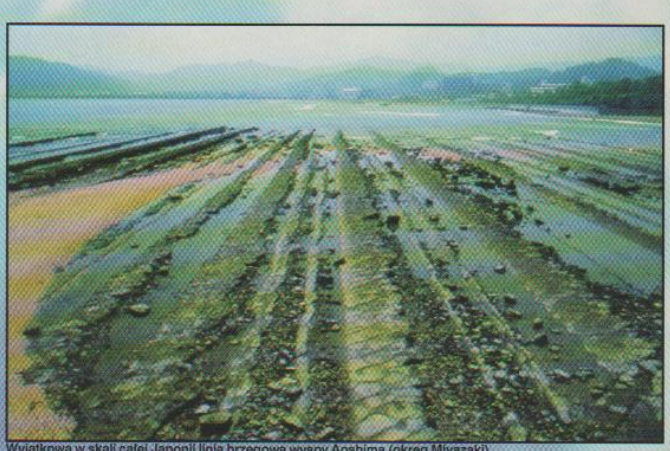
Główna brama świątyni Heian (Kyoto).



Jaskinia znajdująca się w obrębie miasta Akiyoshi przyciąga w pogodne dni wielu turystów (okręg Fukuoka).

Kyoto kryje w sobie jeszcze wiele tajemnic. Pomimo swojego rozmiaru zachowało ono w niektórych miejscach niepowtarzalny klimat lat 50-tych i 60-tych, poprzedzających cud gospodarczy i masową urbanizację. Wspinając się wąskimi uliczkami ku kolejnemu zabytkowi miałem wrażenie jakby czas się tam zatrzymał... Uczucie to spotęgowało się szczególnie po przekroczeniu progu drewnianej świątyni Kiyomizu. Jej konstrukcja jest niepowtarzalna - wznosi się ona bowiem na dziesiątkach ogromnych belek przeplatających się misternie pod kątem prostym. Są one tak wysokie, że spoczywający na nich budynek oraz taras znajdują się ponad czubkami otaczających je drzew. Z tarasu można więc podziwiać rozległą panoramę miasta i cieszyć się widokiem przyrody.

Bardzo istotną częścią historycznego dziedzictwa Japonii są obok świątyń zamki. Do najbardziej znanych należą zamki w Osace, Inujama (jedyny będący własnością prywatną), Himeji, Nagoya i Tokyo. Są dwa powody dla których wyróżnić trzeba ten znajdujący się w Himeji. Po pierwsze znajduje się on na liście światowego dziedzictwa UNESCO od 1992 roku. Po drugie jest doskonale zachowany i dobrze reprezentuje charakterystyczne cechy wszystkich zamków w Japonii. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że jest dla Japończyków mniej więcej tym, czym dla nas jest Wawel. Zamek powstał w XIV wieku. Kształt bliski współczesnemu uzyskał w 1609 roku dzięki Terumasa Ikeda, zięciowi ówczesnego szoguna Ieyasu Tokugawa. Ostatecznie ukształtował go przedstawiciel innego rodu - Tadamasa Honda. Od roku 1618 zamek istnieje w postaci jaką możemy podziwiać do dzisiaj. W obrębie tej twierdzy znajduje się sławna studnia Okiku, z którą wiąże się powszechnie znana Japończykom legenda. Studnia ta wzięła swą nazwę od imienia służącej właściciela zamku. Pewnego razu dowiedziała się ona o spisku jednego z poddanych przeciwko zarządcy posiadłości Himeji, który chciał nad nią przejąć władzę.



Wyjątkowa w skali całej Japonii linia brzegowa wyspy Aoshima (okręg Miyazaki).

Okiku doniosła władcy o grożącym mu niebezpieczeństwie, przez co uratowała mu życie. Niestety przywódca spisku dowiedział się o lojalności i "nadgorliwości" służącej za co postanowił się zemścić. Aby osiągnąć swój cel ukradł władcy jedno z jego dziesięciu bezcennych naczyń. Odpowiedzialnością za zniknięcie drogocennego naczynia obarczono Okiku. Została ona poddana torturom, a po męczeńskiej śmierci przywódca nieudanego spisku wrzucił jej ciało do studni, która nazwana została imieniem niewinnej służącej.

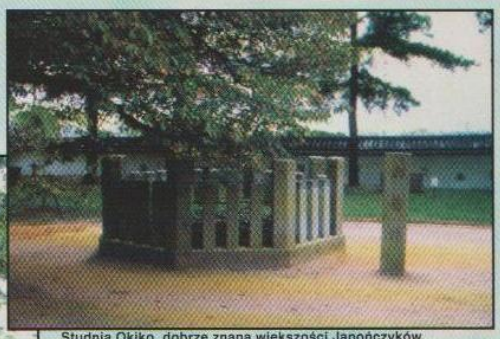
Do tej pory koncentrowałem się na wytworach kultury materialnej Japonii - na obiektach architektury sakralnej i sepulkralnej. Jest jednak miejsce, gdzie zamiast zdolności kreacyjnej ujawniła się destrukcyjna siła człowieka w najgorszym wydaniu jakie znamy do tej pory. Mowa oczywiście o Hiroszimie, miejscu kataklizmu z sierpnia 1945 roku. Szczególnej uwagi wymagają dwa miejsca: Muzeum Pokoju i Park Pokoju w

Świeżo odrestaurowany niewielki obiekt Sekka-tei, doskonale uzupełnia kompleks architektoniczno-ogrodowy, którego głównym elementem jest Złoty Pawilon (Kyoto).

Malowniczo usytuowany, zwieszony most nad jednym z wielu wodospadów Japonii.

obrębie którego znajdują się ruiny jedynego (celowo) zachowanego budynku, mieszczącego niegdyś urząd miejski.
Kiedy znalazłem się w Hiroszimie otoczyły mnie nowoczesne, utrzymane w doskonałym stanie budynki i wieżowce. Po znalezieniu parkingu (co nie było proste) moja przyjaciółka Kaai poprowadziła mnie w kierunku pomnika. Przemierzaliśmy zalany słońcem, niezwykle zadbany i czysty park. Pogoda była piękna więc udzielił nam się pogodny nastrój. Przebudzenie nastąpiło, gdy ponad wierzchołkami soczyście zielonych drzew pojawiły się brunatne, powykręcane pręty, podtrzymujące pierwotnie dach wieżyczki wieńczącej gmach. W miarę zbliżania się do obiektu odsłaniał się coraz wyraźniej obraz zgliszcza... W otoczeniu nowoczesnych budynków majaczył niczym złowrogie widmo zatruwające swą obecnością otoczenie. Kontakt z tą pozostałością obiektu tętniącego kiedyś życiem, które w tak brutalny sposób unicestwiono, dostarcza ogromnej dawki negatywnych emocji, z którymi ciężko przejść do porządku dziennego. Zmuszają one po raz kolejny do rozstrzygnięcia fundamentalnych pytań, do zrewidowania pewnych wartości. Ze względu na swoją szczególną rolę Atomic Bomb Dome został włączony do listy światowego dziedzictwa UNESCO (World Heritage List). Niedaleko tego budynku znajduje się Muzeum Pokoju (także na liście UNESCO), w którym wyeksponowano wszelkie zachowane przedmioty poddane gigantycznej sile bomby. Znaleźć tam można także wiele fotografii zbombardowanego miasta oraz model samej bomby w skali 1:1. Udostępnione są ponadto dwie ogromne, owalne plansze pozwalające na porównanie wyglądu miasta przed i po detonacji. Krótki film rejestrujący przygotowania bombowca B-52, jego lot do celu i ostateczne wykonanie "zadania" oddaje wyraźny obraz godzin poprzedzających zrzucenie ładunku i jego bezpośrednie skutki.
Czas powrócić do miejsc, które wyzwalają pozytywne emocje. Niewątpliwie takimi są wodospady, jaskinie i... wulkany, które stanowią nieodłączny element przyrody Japonii. Można się spierać o to, jakie wrażenie wywierają wulkany, szczególnie czynne. Dla mnie mimo swej rzeczywistej grozy są obiektami podziwu. Miałem okazję zobaczyć dwa czynne wulkany w regionie Miyazaki. Jeden z nich (przedstawiony na zdjęciu) posiada ścieżki pozwalające dotrzeć prawie do samego krateru. Nie należy jednak nigdy wykraczać poza wytyczony szlak. Zbocza wulkanu pokryte są miejscami gorącym, szarym pyłem, a z najcieplejszych warstw o barwie żółtawej wydobywa się dym. Osiągają one temperaturę ponad stu stopni Celsjusza. Kontemplacja czynnych wulkanów z bliskiej odległości jest niezapomnianym przeżyciem, mimo, że uwalnia nieprzyjemne uczucie grozy i nicości jednostki skazanej na łaskę lub niełaskę żywiołu.

Do jednych z najciekawszych atrakcji Japonii należy z pewnością jaskinia Akiyoshi-do. Zaskakuje ona nie tylko swoją długością



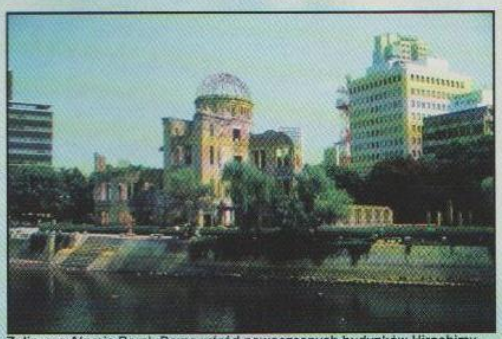
Studnia Okiko, dobrze znana większości Japończyków.

(ponad 1,5 km dostępne dla zwiedzających) ale także wysokością. Miejscami wznosi się na kilkanaście metrów. Wiele ekspresji ma w sobie niezwykle ukształtowana faktura skał, która dzięki

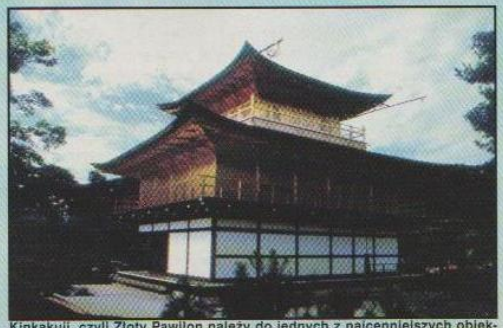
Niepowtarzalna konstrukcja drewnianej świątyni Kiyomizu, wystającej wysoko ponad czubki drzew (Kyoto).

Tabliczka na zboczu wulkanu ostrzega przed niebezpiecznymi miejscami. W środku kadru wznosi się złowieszczo gęsty dym...

dobremu oświetleniu ujawnia całe swoje piękno i złożoność formy. Myślę, że nie trzeba nikogo namawiać do obejrzenia wodospadów. Nie należą one do najwyższych w świecie, ale pomimo to wprawiają w zachwyt. Dodatkową atrakcją wodospadu Otowanotaki jest zwieszony nad nim most. Ponieważ nie opiera się na żadnych filarach, a tylko metalowe liny zespalają go ze skałami, każdy krok zrobiony na nim powoduje łatwo wyczuwalne drgania i kołysanie na wszystkie strony.



Zgliszcza Atomic Bomb Dome wśród nowoczesnych budynków Hiroshimy.



Kinkakuji, czyli Złoty Pawilon należy do jednych z najcenniejszych obiektów w Kyoto.

Miejsca, które wymieniłem stanowią jedynie niewielką część atrakcji jakie czekają na turystów udających się na Daleki Wschód. Dzisiaj wydaje mi się, że trzy tygodnie pobytu na wyspach Kyushu i Honshu to jedynie ułamek sekundy... A jednak nawet tak krótki odcinek czasu pozostawia niezapomniane wrażenia.

Z pierwszym wyjazdem do Japonii wiązałem wielkie nadzieje. Rozpoczynając podróż byłem jednak trochę zdezorientowany - moja wiedza na temat tego kraju była fragmentaryczna. Do dzisiaj jest jeszcze niepełna. Muszę jednak przyznać, że nie zawiodłem się ani trochę. Wprost przeciwnie - wyjazd ten dał mi więcej niż się spodziewałem. Było to w istocie jakby nowe odkrycie Japonii w skali indywidualnej. Odkryłem nie tylko "nieznany" ląd i część jego tajemnic, ale równocześnie poznałem wspaniałych ludzi, których przyjaźń jest dla mnie nadzwyczaj cenna.

*Foto & tekst: Przemysław Olejnik*

# Fandominacja

Fani mangi na całym świecie, oprócz biernego oglądania i przeglądania, działają w fanklubach. Oczywiście, mówiąc "fanklub", możemy mieć na myśli bardzo dużo rzeczy. Zrzeszenia fanów mogą mieć na celu wymianę zbiorów. Może być to również zrzeszenie twórcze. Oprócz wydawania fanzinów (mówiliśmy o tym dwa numery temu), można spotkać jeszcze dwa rodzaje twórczości: pisanie opowiadań na bazie ulubionych filmów (fanfic) lub rysowanie w mangowym stylu (fanart). Tym razem zajmijmy się może tym pierwszym. Spróbujmy sobie zdefiniować głębiej to słowo - fanfic. W rozwinięciu można przedstawić je jako "fans fiction", co w wolnym tłumaczeniu znaczy "fikcja fanów". Chodzi tu o pisanie opowiadań (mniej lub bardziej ambitnych) opartych na swoich ulubionych anime. Na całym świecie aż roi się od pismaków tworzących w pocie czoła swoje "arcydzieła". Jedne są bardziej, inne mniej udane. Wszystkie jednak mają równe prawa bytu i istnienia. Kto każe komu coś takiego czytać? Trzeba zaznaczyć, że takiego rodzaju twórczość nie może się przerodzić w komercję (np. nie może się nigdy pojawić na ramach Kawaii), gdyż jest to jawne łamanie praw autorskich. Niestety. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, blokujące wielu pismaków z Bożej łaski (np. mnie - przyp. autora). Z drugiej strony tak samo działa to dla ludzi, którzy naprawdę potrafią pisać, a to, co wyjdzie spod ich pióra, brzydko rzecz ujmując (choć bardzo trafnie), zrywa głowę z kaskiem. Przepięknie utrzymany klimat i znakomicie poprowadzona akcja - to jedynie garstka z autów takich wypocin (tfu! co za brzydkie słowo!). W Polsce takich zapaleńców można policzyć na palcach u jednej ręki, a jednym z nich jest Kyoshiro - facet, który widział już wiele i niemal tyle, co widział, to spłodził w postaci opowiadań. Spróbujmy go namówić do zdradzenia nam swojego przepisu na pisanie.

**Redakcja:** Dzień dobry...
**Kyoshiro:** Witam.
**Redakcja:** Jesteś uważany za jednego z najlepszych w tym "fachu" i zdecydowanie jedynym dobrym komedio-fanficowcem. Możesz zdradzić, jak to się dzieje, że każdy Twój tekst emanuje swoim indywidualnym i niepowtarzalnym klimatem?
**Kyoshiro:** (śmieje się) Dziękuję, ale tutaj nie mogę się zgodzić. W tekstach komediowych zdecydowanie najlepszy jest Samuel U. Rai dysponujący niesamowitym poczuciem humoru a'la Monty Python. W trzecim Kompendium SS były dwa jego "shorty", trzeci (wg mnie najlepszy) nie wszedł. Nie wszedł dlatego, że gdyby stało się inaczej, Samuel zapewne poszedłby siedzieć za naruszenie dóbr osobistych kilku znanych osób (śmieje się). Niemniej jednak są to świetne teksty, podobnie jak "Natural Born Sailors" i "Nic Tu Nie Ma", które po prostu wyrywają z butów. Komedie Samuela to doskonale, abstrakcyjnie kretyńskie pastisze, ja z kolei specjalizuję się w humorze bardziej stonowanym i... no cóż, nie dla wszystkich wystarczająco zabawnym. Tak czy inaczej, ja osobiście uważam Samuela za najlepszego autora komediowego, i uwierz mi - znam się na tym troszeczkę. Najlepszego pod względem technicznym i pod względem jakości tekstów, bo przecież de gustibus non est disputandum (śmieje się) (dla nie wtajemniczonych tłumaczenie z łaciny - "nad gustami się nie dyskutuje" - przyp. autora). Co do klimatu ficów... jedyną rzeczą, która u mnie emanuje podczas ich pisania jest monitor. Zabytkowy CTX, sypie mu się synchronizacja... muszę go zmienić (śmieje się). A teraz na poważnie, chętnie bym zdradził - ale po prostu nie wiem. Kiedy mam pomysł na fic i CZUJĘ, że coś z tego będzie - siadam i zaczynam pisać. Czasami o trzeciej w nocy, nagłe napady natchnienia zdarzają się o różnych porach. Ewentualnie spisuję pojedyncze sceny, które kiedyś do czegoś mogą się przydać - z takich właśnie scen powstało "SMFL V". Sporą rolę odgrywa muzyka, której słucham przy pisaniu. Podczas pracy nad "SMFL II" dostałem od MAGa komplet soundtracków z BGC plus dwa Vocal Collections i przez jakieś dwa miesiące niczego więcej nie słuchałem. Być może się mylę, ale wydaje mi się, że ten fic miałby zupełnie inny nastrój, gdybym pisał go przy np. Moonspellu, U2, Pizzicato 5 czy Fushigi Yuugi. Zresztą od tej pory, gdy słucham BGC, mam przed oczami scenę rozmowy Rei i Sakazakiego w "Galeonie" (znów się śmieje). Uważam, że muzyka w ogóle odgrywa ogromną rolę - marzy mi się zrobienie fica prawdziwie multimedialnego, w którym muzyka oprócz tego, że będzie odgrywana w tle, to jeszcze będzie się zmieniała wraz z akcją.
**Redakcja:** To już musiałby być film... Od jak dawna zajmujesz się fanficowaniem i jak to się zaczęło?
**Kyoshiro:** Pisaniem - chyba od drugiej klasy podstawówki (śmieje się). Co do pierwszego fanfica, napisałem go, kiedy miałem 16 lat, tekst był na podstawie Mortal Kombat1. Brzmi to dziwnie, zresztą cały fic był dziwny. Nazywał się "Noc Diabła" czy jakoś równie lamersko, potem rękopis gdzieś mi przepadł i chwała Bogu (znowu się śmieje! - co za wesoły gość!). Wtedy nawet nie wiedziałem, że to, co piszę, to fanfic. Za to na bazie "Nocy Diabla" powstała "Noc Łowów", mój pierwszy fic pełną gębą (śmieje się). To było jakoś jesienią '96. I od tamtej pory zaczęło się pisanie prawie nałogowe - teksty właściwie pisały się same. I cieszę się, że udało mi się wtedy zarazić pisaniem inne osoby z raczkującego wówczas kanału #anime-pl - Gerarda i Reactora. Co do szkolenia warsztatu, zacząłem go szkolić w chwili napisania pierwszej nieporadnej opowiastki w podstawówce, już nawet nie pamiętam o czym, i szkolę go dalej do tej pory. I, jak sądzę, będę go szkolił cały czas. Nie ma takiego warsztatu, którego nie dałoby się jakoś ulepszyć.
**Redakcja:** Kto stworzył SMD, skąd ta nazwa i czyj pomysł?
**Kyoshiro:** Idea SMD powstała dwa lata temu, byłem akurat na praktykach w Poznaniu. Wpadł mi wtedy do głowy pomysł stworzenia pierwszego polskiego circle skupiającego pisarzy i grafików. Założyłem nawet kanał, #MoonCircle, którego pilnowała Naru, a od czasu do czasu KyoBot. Ponieważ były wakacje, sprawa rozwiązała się sama, znaczy się zdechła z braku kontaktu z innymi twórcami. Pomysł podchwycił potem Elve, podchwycił go nad podziw energicznie i przekształcił we własną wizję. Wtedy też ustaliła się nazwa, jedna z dwóch zaproponowanych - albo SMD, albo MoonCircle. Na samym początku SMD było czymś w rodzaju newslettera rozsyłanego co tydzień do wszystkich zainteresowanych. Potem powstała strona WWW, z której owego newslettera można było sobie ściągnąć, oczywiście wzbogaconego o trochę zrobionej naprędce grafiki (śmieje się). Dopiero na wiosnę ubiegłego roku (mogę się mylić co do chronologii) SMD przekształciło się w porządną listę mailową. Już od samego początku SMD nie zrzeszało wyłącznie twórców - w chwili jego powstania autorów można było policzyć na palcach jednej ręki. Za to znalazło się w nim dużo osób nie piszących i nie rysujących, za to lubiących czytać i oglądać. Po prostu krewni i znajomi królika (śmieje się). Dziewięćdziesiąt dziewięć procent członków SMD było wtedy związanych z anime-pl, a co za tym idzie - z fandomem m/a. Dopiero później dołączyli twórcy "z zewnątrz", piszący teksty w żaden sposób nie zahaczające o dojinshi. W ten sposób nazwa SMD stała się mocno nieadekwatna do rzeczywistości, planowano jej zmianę... ale jednak się utrzymała. W końcu tradycja. Co prawda ostatnio Mr Root próbuje dywersji przy pomocy swojego Sailor Moon Day, ale wśród ludzi z anime-pl przyjęło się już, że Sailor Moon Day to SMDay, a SMD to Sailor Moon Dojinshi i koniec.
**Redakcja:** Napisałeś kilka naprawdę NIESAMOWITYCH i powszechnie znanych fanficów. Spod Twojego pióra wyszli "Poszukiwacze Szczęścia" i arcydzieło "Dziennik Znaleziony w Duppie". Jak długo nad nimi pracowałeś i który fanfic uważasz za swój największy sukces?
**Kyoshiro:** Tak? (westchnął) Dzięki. Co do długości pracy... cóż. "Poszukiwacze I" powstali błyskawicznie, w ciągu paru dni. Pomysł zaczerpnąłem z całego mnóstwa ficów zachodnich, w których Sailorki przybywają do jakiegoś kraju, aby uratować głównego bohatera (utożsamianego z autorem, zazwyczaj). Uznałem za niezły pomysł pewne przekręcenie tego schematu, usiadłem i zacząłem pisać. Pierwsza część powstała w ciągu dwóch dni. Wtedy spotkałem na IRCu Gerarda, powiedziałem mu: "Wiesz, piszę fica o nas. O tobie i o mnie". Ucieszył się. Wersja beta pierwszej części przypadła mu do gustu, a to już była motywacja do jak najszybszego skończenia części drugiej. No i skończyłem ją kilka dni później, zaraz po powrocie od mechanika, u którego reperowałem samochód (to chyba zresztą widać w tekście). "Poszukiwacze II" powielają ten sam schemat co "I", przekręcając go jeszcze bardziej. Ten tekst powstawał o wiele dłużej, ale i jest o wiele dłuższy od "I". Miałem go nie kończyć, na początku ostatniej części stwierdziłem, że jednak nic z tego nie będzie... ale skończyłem. Było... eee... społeczne zapotrzebowanie (śmieje się) na końcówkę... więc końcówka mimo wszystko powstała. W dwóch wersjach, ta nieoficjalna jest chyba jeszcze tylko gdzieś u Elve, który ją był przechwycił. Z kolei "Pamiętnik..."... ojej, "Pamiętnik". Zacząłem pisać ten tekst w grudniu ubiegłego roku, mniej więcej w tydzień po przeczytaniu "Fausta" Roberta Nye. Doszedłem do wniosku, że ta książka jest tak odjechana, że idealnie pasuje do Sailorów. Wiem, to trochę dziwny skrót myślowy, ale właśnie tak się robi od pisania ficow (śmieje się). Więc zacząłem pisać "Pamiętnik" w oparciu o styl i klimat "Fausta". Wersja beta była gotowa przed sylwestrem, na imprezie u Yatena w Warszawie doszło do premiery (śmieje się). Potem była przerwa w pisaniu, dość długa... stanąłem w okolicach rozdziału dziewiętnastego i stałem tak aż do marca. A potem Usakichi wróciła do Japonii... więc zacząłem pisać dalej, już w trochę innym klimacie - i to chyba nawet widać. Co do sukcesów, z ficami już tak jest, że podobają się autorowi zazwyczaj jeszcze przez parę dni po ich ukończeniu. Potem nabiera się coraz większego dystansu do własnej pracy, widzi się błędy i nieścisłości, których wcześniej się nie dostrzegało. A w końcu ma się ochotę tekst wyciąć z dysku, ewentualnie zjeść, spalić, podrzeć i zapomnieć, że w ogóle coś takiego się napisało. A zatem, gdybym miał powiedzieć, jakiego fica w tej chwili absolutnie bym nie wyrzucił bądź gruntownie nie zmienił - nie ma takiego. Pewne opory odczuwałbym przed skasowaniem całego cyklu "Sailor Moon Future Legends" - dlatego, że włożyłem w niego mnóstwo pracy... i te fice IMHO nawet mi się udały. Szczególnie "#1: Inner Seas", pisanie tego tekstu było czymś zupełnie nowym, przestawieniem się na kompletnie inny sposób myślenia. Dobrze zapowiada się "Shades of Red", ale jakoś nie mam czasu (i nastroju), żeby usiąść nad tym ficem. No i oczywiście "Pamiętnik Znaleziony w Duppie", ale głównie dlatego, że jest dla mnie pamiątką po Usakichi. Zresztą ona jak najbardziej w "Pamiętniku..." występuje, podobnie jak jeszcze kilka bliskich mi osób.
**Redakcja:** Czy oprócz fanficów zajmujesz się jeszcze jakimś, mniej bądź bardziej, poważnym pisaniem?
**Kyoshiro:** (śmieje się) Ostatnio piszę magisterkę. Chociaż to też fanfic, tylko taki większy i oparty na faktach (znowu się śmieje). Oprócz tego pisuję przeróżne, głupie rzeczy dla SMD, które jednak w odróżnieniu od ficów nie posiadają linii fabularnej i nie są oparte na anime. Również publicystyka - kiedyś na liście anime-pl, teraz tylko od czasu do czasu na pl.rec.anime. No i kiedyś pisywałem do 3 Kompendium,Secret Service i Animegaido w charakterze dyżurnego speca od Sailor Moon. Aha, przepraszam, w podstawówce robiłem gazetkę ścienną i prowadziłem kronikę klasy, która na szczęście nie doczekała współczesności (śmieje się). To chyba tyle odnośnie mniej lub bardziej poważnego pisania.
**Redakcja:** Co sądzisz o polskich fanficach?
**Kyoshiro:** Wiem, że są (śmieje się). A tak poważnie - ciężko jest oceniać cudzy tekst, wiedząc, ile pracy trzeba włożyć w napisanie fica. Oczywiście zdarzają się absolutne ściny pozbawione jakiejkolwiek wartości, podobnie jak zdarzają się utwory natchnione i genialne, ale ogromna większość jest ani taka, ani taka. 0 na skali między -10 a +10. I co wtedy? Przecież to są dobre teksty, autorzy się nad nimi namęczyli, mają po kilka świetnych, błyskotliwych scen, ale... przecież nie da się ich jednoznacznie ocenić. Zdarzają się całe, bardzo przeciętne fice napisane dla jednej jedynej sceny, która odbiera dech w piersiach. Dlatego jeśli napisałeś fic i jesteś z niego zadowolony, to jest on dobry. Jeśli jesteś z niego tak samo zadowolony po miesiącu - to jest bardzo dobry. Krytycy? Pal licho krytyków, w dojinshi wszyscy są takimi samymi amatorami i mogą się w równym stopniu mylić, jak i mieć rację. I wszystko jest w porządku, dopóki nie każesz ludziom płacić za swoje teksty. Bo jeśli rezygnujesz z pisania amatorskiego, to musisz naprawdę być profesjonalistą, i ten profesjonalizm musi być widoczny w każdym calu. Jeśli nie, krytycy, tym razem profesjonalni, zabiją Cię

śmiechem, zresztą będą mieli rację. W przypadku dojinshi wiadomo z góry: jesteś amatorem, wolno Ci napisać i opublikować cokolwiek, nawet najgorszy kicz, i jest to Twoje. To, co myślą o tym inni to ich własne, subiektywne zdanie, a Ty możesz przyjąć je do wiadomości albo nie, i nikt nie będzie Ci wiercił dziury w brzuchu.

**Redakcja:** Czy uważasz, że to dobrze, że jest taka wolność słowa? To zazwyczaj sprzyja szerzeniu się raczej tekstów poślednich.

**Kyoshiro:** (śmiech) Oczywiście. Dojinshi opiera się na założeniu, że KAŻDY może napisać WSZYSTKO, bez względu na to, jakim "skillem" dysponuje. Warto przejrzeć górę śmiecia, żeby wydobyć z niej jeden klejnocik. Naprawdę warto, właśnie dla tego jednego jedynego klejnociku. Swoją drogą, jak wyobrażasz sobie ewentualne ograniczenie owej wolności słowa? Stworzenie indeksu autorów "dobrych" i "kiepskich"? Na jakiej podstawie? I co z ewolucją autora, z ewolucją jego stylu? Przecież nikt nie rodzi się Tolkienem, praktyka czyni mistrza, przynajmniej w dużej części przypadków. Poza tym, każdy ma inny, równie dobry i równie słuszny gust. Jak już wspomniałem, wszystko jest OK., dopóki autorzy nie każą sobie za swoje teksty płacić. Zresztą w chwili przejścia do pisania komercyjnego odbywa się automatyczna selekcja - wiesz, rzeczy kiepskie równie kiepsko się sprzedają.

**Redakcja ocierając pot z czoła:** Tak tylko pytaliśmy... Co, w takim razie, uważasz za rzecz niezbędną do dobrego (powtarzam - DOBREGO) rozpoczęcia pisania fanficów? (Uważasz, że każdy może i powinien pisać?)

**Kyoshiro:** Po pierwsze i najważniejsze, oczytanie. I to nie tylko w dojinshi, ale przede wszystkim w literaturze pięknej. Bez tego uważam dobry start w ogóle za niemożliwy. Po drugie, trzeba CZUĆ anime lub mangę, na podstawie których pisze się fica. Nie wystarczy ZNAĆ, trzeba CZUĆ. Różnica jest mniej więcej taka sama, jak między koleżeństwem a przyjaźnią, chociaż niektórzy uważają te dwa pojęcia za synonimy. Znam anime wtedy, kiedy wiem o nim wszystko lub prawie wszystko, znam historię bohaterów, realia świata etc. Ale czuję anime wtedy, kiedy WIEM, jak zachowa się bohater jeszcze przed jego reakcją, kiedy WIEM, co powie w danej sytuacji, co go zrani, a co sprawi mu przyjemność. Kiedy świat zawarty w anime niemal zyskuje materialność. Kiedy przestaję dostrzegać w fabule rękę scenarzysty, a jedynie konsekwencje postępowania bohaterów. Wtedy CZUJĘ anime i wiem, że to co napiszę nie będzie płytkie i naciągane. Odpowiadając na drugie pytanie, pisać może każdy. Nie każdy powinien, dużo ludzi czuje się świetnie bez pisania. Ale każdy może. Podobnie jak ze szpinakiem, nie sposób przekonać się, czy warto go jeść czy nie, dopóki się nie spróbuje. Do odróżnienia rzeczy wartościowych od kiczu, zwłaszcza własnego autorstwa, potrzebna jest ogromna dawka obiektywizmu... A obiektywizm podobno nie istnieje (śmieje się). Podsumowując, warto pisać. Ale nie wszystko warto szerzej publikować. I to samo dotyczy fanartów, w tym miejscu ukłony w stronę galerii Kawaii.

**Redakcja:** Bardzo dziękuję za rozmowę.

**Kyoshiro:** Ja również.

I w ten oto prosty sposób prześledziliśmy, w jaki sposób w Polsce rodzą się fanfici. Istnieje u nas SMD. Szkoda jedynie, że tylko w sieci. Nadzieje należy pokładać w rodzącym się Otakingu - fanzinie, który ma wyjść na całą Polskę. W nim będzie można publikować prawdziwe fanfici bez niebezpieczeństwa jakichkolwiek konsekwencji karnych. Jednak i tam będzie to taka twórczość, która będzie zasługiwała na uwagę. Ci, którzy nadal trenują, niech pozostaną przy swoich próbach, a kiedy dojdą do odpowiedniej wprawy, niech rozpoczną "rozpowszechnianie". Nie odwrotnie. Póki co, należy czekać i z pewnej odległości oglądać rozwój wypadków. Tym jednak, którym los podarował dostęp do sieci i chcą zobaczyć zarówno tych lepszych, jak i gorszych - niech zajrzą na stronę Kyoshiro - skarbnicy fanficów z SMD: klio.umcs.lublin.pl/~mporeb. Sami oceńcie, który z nich to najlepszy fanficowiec. Jak to już pięknie ujął Kyoshiro - de gustibus non est disputandum. Ja pozostanę bezstronny i życzę Wam miłej lektury...

*TXT by Bazyl*

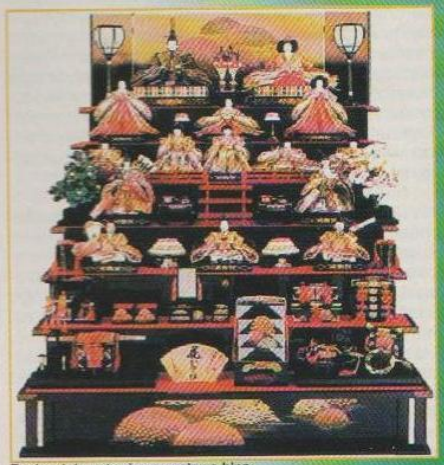
# ŚWIĘTA JAPOŃSKIE - MARZEC

**Mija rok od czasu, gdy wystartowała ta rubryka. Tym samym zatoczyliśmy kółko i kończymy comiesięczny przegląd japońskich świąt. Pozostały nam jeszcze marzec i kwiecień... Myślę, że tym razem usatysfakcjonowane będą dziewczynki, jako że marzec to miesiąc na który czekają niecierpliwie ich japońskie rówieśniczki... Zatem...**

**3 MARCA** - obchodzone jest Święto Dziewczynek czyli Hina Matsuri - zwane również Lalkowym Festiwalem. Innymi nazwami stosowanymi potocznie są również "Hina-no-Sekku" lub "Momo-no-Sekku" (Święto Kwitnącej Brzoskwini).

Tego dnia wszystkie rodziny, w których skład wchodzą małe dziewczynki, obchodzą uroczystość mającą ich córkom przynieść szczęście. Najważniejszym ceremoniałem tego dnia jest przygotowanie hina-Ningyo, czyli specjalnych lalek cesarza i cesarzowej wraz z całym dworem (na ogół są to perfekcyjnie wykonane repliki postaci z tradycyjnego dworu imperialnego). Oczywiście nie są to lalki jakimi codziennie bawią się dzieci, ale otaczane szacunkiem pamiątkowe lale przekazywane na ogół z pokolenia na pokolenie (często wchodzą w skład wiana panny młodej). Na ogół wystawiane są one w najlepszym pokoju domu i po zakończeniu Hina Matsuri składa się je z powrotem do pudeł, aż do następnego roku. Rodzice (jeśli ich na to stać, bo ceny niektórych hina potrafią być niebotyczne) często dokupują nowe części zestawu w chwili urodzin córki. Święto zbiega się z kwitnieniem brzoskwiń, uchodzących za symbol szczęśliwego małżeństwa, a ponadto uosabiających cechy kobiecości, to jest delikatność, opanowanie i spokój. Jak wygląda tradycyjny zestaw hina? Otóż składa się on z 15. lalek ubranych w tradycyjne ubiory z okresu Heian. Prócz tego do niezbędnych elementów kompozycji należą przybory codziennego użytku i miniaturowe wozy dworskie, które często same w sobie są mini dziełami sztuki. Lalki siedzą na specjalnie do tego skonstruowanych schodach (konstrukcja jednodniowa) pokrytych czerwonym suknem. Najbardziej eksponowane miejsce zajmują Dari-sama, czyli osoby cesarza i cesarzowej w ceremonialnych strojach z jedwabiu. W skład dworu wchodzą po kolei: trzy kanjo - damy dworu (stopień poniżej pary cesarskiej), pięciu muzyków (drugi stopień od góry), dwóch ministrów na ogół posiadających łuki i kołczany ze strzałami (trzeci stopień) i trzech służących (czwarty stopień). Dwa ostatnie stopnie zajmują wspomniane wyżej akcesoria dworskie tj. zwierciadła, tacki, stoliczki, szafki, lektyki i dworskie arby.

Hina tym razem w technice origami.


Tradycyjnie ustawiona wystawa hina.

Tradycja lalek hina bierze się podobno ze staro japońskiej ceremonii (również 3-marca) przelewania na papierowe laleczki wszystkich nieszczęść, chorób i złych myśli. Potem rodzina z lalkami wędrowała do najbliższej rzeki i topiła całe to zło w wodzie (przypomina to trochę nasze topienie Marzanny, bo jednocześnie wierzono, że ze spławianiem lalek odchodzi zima). Hina Matsuri jest dla małych Japonek okazją do włożenia tradycyjnego kimona i zaproszenia przyjaciół na przyjęcie, podczas którego można pokazać swoje lalki i poczęstować gościa specjalnie na ten dzień przygotowanymi potrawami - hishi mochi (ciasteczka), kandyzowane owoce i delikatne wino ryżowe shirozake. Przed północą lalki MUSZĄ wrócić na swoje miejsce w pudłach. Wierzy się, że w przeciwnym wypadku dziewczynka nigdy nie znajdzie męża.

XIX wieczna para cesarska.

**21 MARCA** - Japonia obchodzi święto o randze narodowej. Nazywa się Shunbun-no-Hi (Zrównanie Dnia z Nocą). Nazywane jest również O-Higan lub po prostu Higan i obchodzone jest dwa razy w roku. Jego bliźniaczy odpowiednik występuje jesienią.

Jest takie powiedzenie - "Atsusa Samusa mo Higan made" - co oznacza, że dni przesilenia zamykają zarówno ciepłe jak i zimne okresy roku... Tak naprawdę to świąteczny okres trwa od 18 do 24 Marca, ale jego najważniejszym dniem jest 21-y, gdy całe rodziny odwiedzają cmentarze i oddają cześć swoim przodkom. Trudno się dopatrzeć korzeni tego święta, ale już w lutym 806 roku dekretem cesarza Heizei, Higan miał być obchodzony w całym kraju, natomiast cesarz Meiji nadał mu status religijnego święta narodowego, w którym władca modli się o powodzenie do swoich boskich i imperialnych przodków. Higan jako pojęcie oznacza "drugi brzeg" i jest to termin buddyjski. Wierzy się, że tego dnia Budda przychodzi na świat, by uwolnić ludzi od smutku, bólu i zgubnych iluzji oraz przeprowadzić błądzące dusze na drugi brzeg mitycznej rzeki oddzielającej świat doczesny od świata nirwany i oświecenia. Odwiedziny cmentarzy są wbrew pozorom wydarzeniem radosnym, któremu towarzyszą świąteczne biesiady, zakrapiane okazyjną sake. Jest to również okazja do obdarowywania ceremonialnymi potrawami sąsiadów i przyjaciół. Najczęściej są to kuleczki ryżowe z pastą ze słodkiej fasoli zwane Ohagi, sushi lub ryż vinegret. Oczywiście jak każe buddyjska reguła żadna z potraw nie może zawierać mięsa.

Laleczki hina wykonane z bambusa.

Pomijam kwiecień, bo to głównie czas podziwiania kwitnącej wiśni, a o tym pisaliśmy już nie raz. To na tyle. Rubryka świąt dziękuje za uwagę i zamyka podwoje dwunastu miesięcy.

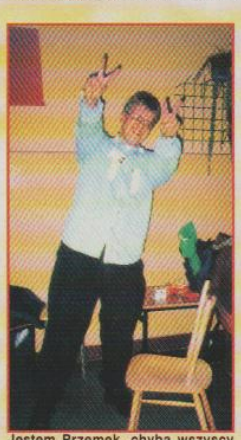
*Darek Styrna*

# Cosmic Manga

*Oto historia wyprawy na pewną małą planetkę - Wieniawę, na której 30 stycznia odbyła się kosmiczna impreza pod nazwą "Cosmic Manga". Tyle tytułem wstępu, dalej to już zabawa do białego rana. Przejdźmy może do jakichś konkretnych konkretów z tego konkretnego konwentu...*

Cosmic Manga jest pierwszą imprezą, od czasów intelowskiego "MangaRoomu" i "MangaTentu", zorganizowaną przez praktycznie jedną osobę - Przemka Strzelczyka. Urządził on wszystko - począwszy od rozmieszczenia sal, postarania się o sprzęt stereo, telewizory, magnetowidy, ksera (na czymś trzeba było odbić sobie wejściówkę), na filmach i ludziach skończywszy! Ahh, przypominają mi się czasy, kiedy pokój mangowy na imprezie zajmował niewiele więcej niż moja lodówka (tylko było tam trochę cieplej niż wewnątrz wspomnianego urządzenia... o jakieś 50 stopni!!!), a ludzie spali jeden na drugim (to już było bardziej przyjemne, jeżeli miało się szczęście siedzieć przy ładnej blondynce). Impreza przewidziana była na ponad 200 osób i nic złego się nie stało, że zjawiło się zaledwie 50. :) Zabawy było co nie miara, kobiet było od groma (pozdrowienia dla Ako i Urszuli), był komputer i hentaie, Ani-Mayhem, karaoke - czegóż chcieć więcej?

Na miejsce zajechałem razem z ekipą z Łodzi bez większych komplikacji (czyt. uciekły nam pociągi i musieliśmy wziąć taksówkę do Radomia!), a ponieważ w Wieniawie jest tylko jedna szkoła, nie było problemu z jej odnalezieniem. Całość rozpoczęła się planowo o godzinie 10.00, jednak mój "mały" poślizg wyniósł... cztery godzinki! Podczas mojej nieobecności Przemek zachęcał do kupowania losów na loterii, a dziewczyny - Mako i Yoshiko - śpiewały czadowe przeboje z Sailor Moon (jak ktoś nie pamięta tego duo, to przypomnę, że występowały one również na "Dniu z Sailor Moon 1 i 2"). Gdy już jednak przekroczyłem próg (tu zostałem pomylony z innym fanem - jak to miło być nierozpoznanym ;)), oczom moim ukazała się prawdziwa zabawa - na parterze nasza DJ Kinga puszczała wszystkie płyty z Czarodziejek, tudzież ktoś przyniósł prace, które swoim wyglądem powalały na kolana każdego, otwarty został sklepik z różnościami - wiedziałem, że nie pożałuję, zostając do samego końca. I nie pożałowałem. Ten konwent był fantastyczny! Powstała na pierwszym piętrze scena zamieniła się w punkt wszelkich występów karaoke, konkursów, rozmów i szaleństw. Na pierwszy rzut poszedł konkurs muzyczny (chociaż wiem, że wcześniej odbywały się i wiedzowe), z którego zwycięsko wyszło trzech kandydatów - byli nimi: Monika, Urszula i pewien osobnik przypominający swoim wyglądem Anioła. I nie powiem - nagrody były co najmniej zaskakujące. Ufundowała je firma MangaZyn (a co - jak dają, to niech chociaż mają darmową reklamę), która do głównej torebki wrzuciła karty do gry z serii "Evangelion" (nowa karcianka bazująca na tym hicie), swoją firmową koszulkę z Kerosem oraz coś, co chyba było gumką do ścierania (chociaż nad zastosowaniem zastanawiało się wielu... hehe). Równolegle z innymi atrakcjami w jednej z sal odbywały się rozgrywki Ani-Mayhem, które po ponad pięciu godzinach zakończyły się dość niespodziewanie - jeden z fanów obrócił stół przeciwnie do kierunku działania ziemskiej grawitacji...



Jestem Przemek, chyba wszyscy mnie znacie, bo na pewno mój konwent zapamiętacie:).

Gdy już zakończyły się wszelkie konkursy i pokazy, nadeszła pora na wymyślanie kolejnych atrakcji (Przemek miał ich wiele w głowie, jednak niska frekwencja nie pozwoliła na ich zrealizowanie, a szkoda...). I tak, w pokoju projekcyjnym, w którym znajdował się telewizor i dwa magnetowidy oraz większość ludzi z imprezy, zorganizowano... bufet! Che, che, żartuję. A cóż można było tam zorganizować, jak nie pokazy filmów anime! (baaaka!) Leciały tam zarówno "starocie" w stylu Macrossa, Wings of Honneamise czy Bubblegum Crash, jak i w miarę nowe filmy, rzadko kiedy pokazywane na konwentach: X, DNA'2. Pierwszy raz w historii takich imprez pokazy anime były jedynie dodatkiem. To, co przykuwało najbardziej, odbywało się w salce obok. Był to konkurs rysowniczy. Szczerze powiem - rzadko kiedy widuje się takie talenty przy pracy! Było ich tu wiele - począwszy od Julity, która narysowała gigantycznego Eva-02 i pomalowała go farbami w domu (zajęło jej to prawie sześć godzin!!!), Ako, która rysowała jak sam Urushibara (ale nie narysowała tego najważniejszego, wypukłego - mężczyźni się skarżyli, che, che), Przemka - Ewę i Agatkę, a na męskiej części rysowników skończywszy - Artur, ktoś, kto rysował dla Kota, Marek, Eliot (o_o) i ja (O_O). Niestety, w połowie konkursu okazało się, że brakuje już nagród! I tak, ukrywając ten fakt, całość zakończyła się stwierdzeniem - no, nameczyliście się, to może skoczymy na herbatkę? Gdybym miał oceniać, dałbym bezapelacyjnie pierwsze miejsce Ako, za styl, wykonanie i w ogóle za talent. Drugie miejsce otrzymaliby po równo - Julita i osobnik, który narysował Irię. No, to nagrody, czyli komplet kryształów i delikatnej porcelany japońskiej do parzenia herbaty, wyśle Poczta Polska... mamy nadzieję, że dojdą cało i szczęśliwie, bueheheheh.

Ostatnie zdjęcie.

Takich Sailorek jeszcze nie widziałem - monitor ^_^

Budzone dziewczyny to duuuże kłopoty, che, che.

Myśląc o tym całym zamieszaniu, trudno nie wspomnieć o najfajniejszej atrakcji spotkania. Było to, zorganizowane przez fanów, wielogodzinne karaoke!!! Pierwszy raz w swoim życiu mogłem naśpiewać się ile wlezie - i to nie sam! Mówię Wam, tego właśnie brakowało na imprezach - polotu, luzu, masy wolnego czasu, który trzeba czymś zapełnić. I tak, zaczęliśmy od Sailor Moon, później była jeszcze Sailor Moon, następnie ktoś przyniósł kompakt z... Sailor Moon. Po tej sesji przypomniałem sobie, że mam jeszcze w plecaku kompakt z muzyczkami. Po włączeniu usłyszeliśmy... Sailor Moon!!! I tak, przez parę ładnych godzinek śpiewaliśmy piosenki z Czarodziejek. O dziwo - prawie każdy znał wszystkie teksty (o dziwo???). To dopiero była frajda - żebyście widzieli zadowolone twarzyczki fanów, tańczących organizatorów, tańczące dziewczyny, dwóch maniaków wywijających stojakiem od mikrofonu na scenie! Gdy już płyty z SM się lekko zdarły, zarzucono inne znane serie. Nie muszę chyba dodawać, co się wtedy działo. Scena o mało się nie zawaliła, gdy zespół "Evaniołki" ruszył do tańca. Tuż przy scenie Peter (ten z Anime-pl) rozłożył swój sprzęt kompjuterowy i chłopcy zaczęli szaleństwo. Nie wiem, czemu nie dopuszczono dziewczyn do monitora. Tak czy inaczej - każdy bez wyjątków bawił się wspaniale prawie do czarnego rana (jak wiecie, w zimę poranki są ciemne, che, che). Szkoda tylko, że parę osób postanowiło zrobić sobie prze..erwę i położyło się spać (wielki kopniak dla Eliota, Moniki, dziewczyn z Malborka i... mnie! - che, che). Na imprezie nie zostałem, tak jak obiecywałem, do białego rana, ponieważ wspaniała PKP (Pewność, Komfort, Punktualność - skrót by Białystok Team) podstawiła pociąg do Łodzi o 5 rano.

Idąc w tę ciemną, zimną noc radomską na Dworzec PKP, miałem trochę czasu na rozmyślenia, zastanowienie się nad tym, dlaczego tak bardzo mi się tu podobało. I chyba już znalazłem powód. To dzięki temu, iż tak nieliczna grupka osób w typowo rodzinnej atmosferze spotkała się na drugim końcu świata wcześniej się w ogóle nie znając. To dlatego, że było tu tak ciepło (nie chodzi o kaloryfery), tak miło, tak swojsko. Spotkania te zdarzają się raz na sto lat - i bardzo się cieszę, że jeszcze takiego dożyłem. Całej imprezie nie mam nic do zarzucenia, jeśli jednak piszę ten tekst z ręką na sercu (nawet nie wiecie, jak trudno pisze się jedną ręką!), to wspomnę o sprzęcie kiepskiej jakości, który nie potrafił odtworzyć sygnału NTSC (w anime to podstawa, rzec by się chciało), o samym umiejscowieniu imprezy w małej, naprawdę malutkiej mieścinie; a przede wszystkim - o samej organizacji - była dobra, ale tylko i wyłącznie jak na taki mały zlot. Podejrzewam, że jeżeli następna będzie większa (a już zapowiedziano, że będzie w samym Radomiu!), to Przemek będzie musiał znaleźć sobie jeszcze trochę osób do pomocy, bo "nic dwa razy się nie zdarza...".

DJ imprezy (po lewej) i główna wokalistka.

*Foto & tekst: Robin*

# AREA 88

Area 88 © Kaoru Shintani/Shogakukan,Inc.

**GATOLOG**

**Kraj powstania:** Japonia
**Tytuł oryginału:** Area 88
**Autor:** Shintani Kaoru
**Wydawca:** Shogakukan
**Liczba tomów:** 10
**Typ:** manga
**Gatunek:** militarystyka
**Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)**

### 1) HISTORIA

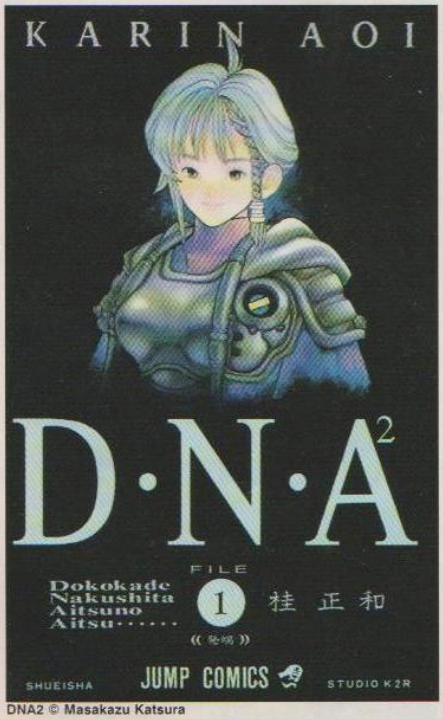
"Area 88" opowiada o losach Shina Kazamy, młodego, obiecującego pilota lotnictwa wojskowego. Oszukany przez przyjaciela z dzieciństwa, Kanzakiego, podpisał trzyletni kontrakt z najemnymi siłami oddziałów lotniczych królestwa Asran w Północnej Afryce. Jako pilot zostaje przydzielony do bazy leżącej w strefie 88 (Area 88), skąd wyrusza na akcje przeciwko wrogom ogarniętego wojną domową królestwa. Jedynym sposobem na uwolnienie się z niekorzystnego kontraktu jest odsłużenie przewidzianego w umowie okresu lub zestrzelenie odpowiedniej liczby samolotów.

### 2) AUTOR

Kaoru Shintani urodził się 26 kwietnia 1951 roku w Osace. Zadebiutował pośród profesjonalnych rysowników mangi w 1972 roku. Jako były asystent słynnego mangaki, Leiji Matsumoto, charakteryzował się podobnym stylem graficznym. Historia pilotów-najemników, "Area 88", kontynuowana była w latach 1979-1987. Doczekała się też ponownego wydania w trzynastu tomach w wydawnictwie Scholar i amerykańskiej edycji - pod oryginalnym tytułem - w Viz Comics. Kaoru Shintani jest ponadto autorem komiksów: "Gaddemu" (5 tomów, wyd. Shogakukan), "Alice 12" (początkowo w odcinkach na łamach tygodnika "Burger"), "Suna-no Bara" (na łamach "Jets"), "Eran" i "Cleopatra D.C" (wyd. Score).

Żoną Kaoru Shintani jest znana rysowniczka mang, Saeki Kayono.

# DNA²



DNA2 © Masakazu Katsura

**GATOLOG**

**Kraj powstania:** Japonia
**Tytuł oryginału:** DNA²
**Autor:** Katsura Masakazu
**Wydawca:** Shueisha
**Liczba tomów:** 5
**Typ:** manga
**Gatunek:** fantastyka/komedia
**Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)**

### 1) HISTORIA

W przyszłości największym problemem ludzkości stanie się potworne przeludnienie. Za tę anomalię odpowiedzialny jest jeden nadaktywny samiec, zwany "mega-playboyem". Zapładniając sto kobiet, przekazał swoje geny (DNA) następcom - kolejnej stu osobowej grupie nadpobudliwych lubieżników. W sytuacji, kiedy populacja zaczęła rosnąć w tempie geometrycznym, Departamenty - Ochrony Środowiska i Kontroli Czasu, wysyłają w przeszłość Operatora DNA, mającego zmienić geny sprawcy kataklizmu. W efekcie pod koniec XX wieku pojawia się agentka, Aoi Karin, seksowna blondynka marząca o przytulnym ognisku domowym i gromadce dzieci. W wyniku fatalnej pomyłki komputera jej celem staje się Momonari Junta, zwykły, zakompleksiony uczeń szkoły średniej, będący raczej typem "anty-playboya".

### 2) AUTOR

Masakazu Katsura urodził się 10 grudnia 1962 roku w prefekturze Fukui. W 1981 roku jego manga "Tenkosai wa hensosei" została dostrzeżona przez przedstawicieli wydawnictwa Shueisha w czasie konkursu na najlepiej zapowiadających się rysowników. Profesjonalny debiut Katsury w 1985 roku przynosi mu ogromny sukces. Dodatkowo "Wing-Man" (wyd. Shueisha, 13 tomów), ukazujący się na łamach magazynu "Shonen Jump", został zaadaptowany na serię anime złożoną z czterdziestu siedmiu odcinków ("Yume senshi Wing-Man", prod. Toei Animation). Inne wybrane prace Masakazu Katsury to: "Denei shojo - Video Girl" (wyd. Shueisha; 15 tomów), "Shadow Lady" (wyd. Shueisha, 3 tomy) i "I`S" (wyd. Shueisha, aktualnie 8 tomów). Katsura jest też autorem projektów postaci do serii sześciu odcinków OAV "Iria", zrealizowanej na podstawie filmu fabularnego "Zeiram" (reż. Keita Amemiya).

# Shin Seiki Evangelion

**GATOLOG**

**Kraj powstania:** Japonia
**Tytuł oryginału:** Shin Seiki Evangelion
**Autor:** Sadamoto Yoshiyuki
**Wydawca:** Kadokawa Shoten
**Liczba tomów:** 4
**Typ:** manga
**Gatunek:** wielkie roboty
**Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)**

Shin Seiki Evangelion © Gainax/Project EVA/TV Tokyo/NAS

### 1) HISTORIA

W roku 2015 do Tokio-3 przybywa czternastoletni chłopak, Shinji Ikari, wezwany przez swojego ojca, Gendo Ikari. W tym samym czasie, po piętnastu latach, powracają tajemniczy agresorzy, nazywani "Shito" (lub też "Aniołami", co nie jest jednak dokładnym przełożeniem z języka japońskiego). Jedyną bronią zdolną ocalić gatunek ludzki przed zniszczeniem wydaje się być humanoidalny robot, Evangelion, jednak za sterami może zasiąść tylko Shinji.

### 2) AUTOR

Yoshiyuki Sadamoto urodził się 29 stycznia 1962 roku w Tokushima, w prefekturze Yamaguchi. Po ukończeniu wydziału grafiki na tokijskim Uniwersytecie Zokei, rozpoczął pracę animatora. Specjalizował się w kreowaniu sylwetek głównych bohaterów (chara design) i wykonywaniu statycznych ilustracji. Żona Yoshiyukiego Sadamoto jest również rysowniczką mang.
Do najważniejszych anime współtworzonych przez Sadamoto należą: "Oneamisu-no tsubasa" (tytuł ang. "The Royal Space Force-Wings of Honneamise"), "Top wo nerae! GunBuster" (tyt. ang. "GunBuster"), "Fushigi-no umi-no Nadia" (tyt. ang. "Nadia, the Secret of Blue Water") oraz "Shin Seiki Evangelion" (tyt. ang. "Neon Genesis Evangelion"). Od lutego 1995 roku na łamach miesięcznika "Shonen Ace" publikuje mangę "Shin Seiki Evangelion". Jest współzałożycielem i głównym chara designerem studia Gainax.

# Kanojo-no omoide

**GATOLOG**

**Kraj powstania:** Japonia
**Tytuł oryginału:** Kanojo-no omoide
**Autor:** Otomo Katsuhiro
**Wydawca:** Kodansha
**Liczba tomów:** 1
**Typ:** manga
**Gatunek:** antologia
**Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)**

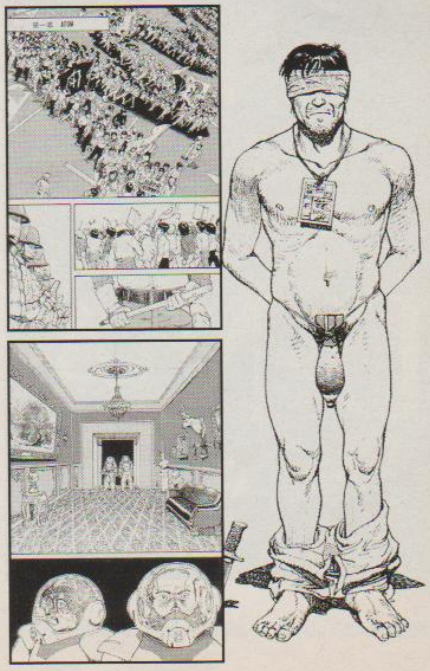
Kanojo-no omoide © MASH Room

### 1) HISTORIA

"Konojo-no omoide" jest antologią krótkich historii komiksowych, wykonanych przez Katsuhiro Otomo dla "Young Magazine" w latach 1977-1982. Otomo dotyka w nich różnej tematyki: od Biblii i mitologii wschodnich ("That's Amazing World"; trzy części; 1982), poprzez epokę ruchu hippi w USA ("Hair"; 1979), aż do totalitarnych wizji w orwellowskim stylu ("Fireball"; 1979).

### 2) AUTOR

Katsuhiro Otomo urodził się 14 kwietnia 1954 roku w Miyagi. Jako profesjonalista zadebiutował w 1971 roku w "Kaba" (wyd. Kodansha). Początkowo pracował głównie jako ilustrator, między innymi dla "You", programu edukacyjnego telewizji NHK. Punktem przełomowym dla jego kariery była wydana w 1973 roku w magazynie "Action" historia komiksowa "Jusei" ("Gun Shot/The Gun Report"), będąca luźną adaptacją opowiadania "Mateo Falcone" Prospera Mérimée. Manga "Kanojo-no omoide", wydana poza Japonią pod tytułem "Memories", jest siódmym zbiorem krótkich opowiastek komiksowych wykreowanych przez Katsuhiro Otomo. Na ich bazie w 1995 roku powstał wysokobudżetowy film animowany "Memories", stylistycznie nawiązujący do amerykańskiej serii telewizyjnej "Strefa mroku" ("The Twilight Zone"). Inne, wybrane tytuły Otomo to: "Akira" (wyd. Kodansha, 1982-1990, wydanie zachodnie pod tyt. "Akira"), "Domu" (publikowany w magazynie "Action", 1983, wydanie zachodnie pod tyt. "Child's Dream"). Ponadto Katsuhiro Otomo zajmuje się reżyserią, pisaniem scenariuszy filmowych i komiksowych, rysowaniem projektów postaci i wszelakich urządzeń mechanicznych.



## Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jedenym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedną anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

Redaguje Mangosia

# LISTA PRZEBOJÓW

## TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. X-1999
3. Neon Genesis Evangelion
4. Ghost in the Shell
5. Appleseed
6. Oh My Goddess!
7. Lady Oscar
8. Slayers
9. Gunsmith Cats
10. Nausicaa

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

## TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Armitage III
4. Ghost in the Shell
5. Lady Oscar
6. Oh My Goddess!
7. Slayers
8. Iria
9. Ranma 1/2
10. SF II - the Movie

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation



# SKRZYNKA KONTAKTOWA KAWAIIOWA

Witajcie w primaaprilisowym (no, może nie do końca) wydaniu KSK. Jak widzicie, troszkę nam przybyło miejsca, a czy ten stan rzeczy potrwa dłużej, tego jeszcze nie wiemy (co o tym myślicie?). W każdym razie postaramy się maksymalnie wykorzystać niniejsze strony na dużo dobrych tekstów i grafik! Na posterunku jak zwykle Mr Jedi, do dzieła!

Tym razem postanowiłam odpowiedzieć na list Jerzego Moskala ze Szczecina (Kawaii 18). Facet, żal mi Ciebie. Tak po prostu. A wiesz dlaczego? Bo nie umiesz skoncentrować się tylko na jednym. Rozumiem, że wg ciebie posiadanie wielu różnych zainteresowań rozszerza horyzonty. Może masz rację. Nie umiesz jednak poświęcić się jednej rzeczy, udoskonalać jej. Moim zdaniem nigdy nie będziesz dobrym strzelcem, lekkoatletą czy ichtiologiem lub kimkolwiek innym. Rozmieniasz się na drobne, próbując złapać 10 srok za ogon. Sam stwierdziłeś, że na wszystko nie starcza Ci czasu. Sorry, że pytam, kiedy ostatnio wyszedłeś gdzieś z przyjaciółmi? I czy Ty w ogóle ich masz?! Korespondujesz z kimś? Jak się uczysz? Czy jesteś dobry w tym, co robisz? A może jesteś geniuszem? W każdym bądź razie, nie zazdroszczę Ci. Nie chciałabym być również na miejscu Twojej dziewczyny, jeśli w ogóle ją posiadasz...

**Katarzyna (katechan@polbox.com)**

No cóż, co osoba, to inny punkt widzenia...

Nasza fascynacja mangą zaczęła się, tak jak u większości fanów, od Sailor Moon. Teraz, kiedy obejrzeliśmy już wiele mang i anime, nie mamy wątpliwości, że jest to bardzo wciągające hobby i szybko nam się nie znudzi. Ale nie będziemy pisali o naszym rozwoju duchowym tylko o sytuacji fanów M&A w Koszalinie. Do niedawna byliśmy bardzo dumni z naszego kolegi (Ciach! - red.), który był bardzo popularną postacią na Manga No Sekai 4. Zresztą zna go wiele mangowych elit w Polsce. Jego kolekcje mangowe są chyba najbardziej imponujące w naszym mieście. Oczywiście spowodowało to, że zdobył wielkie uznanie i stał się jednym z większych w Koszalinie. Nie dziwne było też, że przyłączył się do organizacji pierwszego koszalińskiego klubu mangofili. Na spotkanie przyszło ok. 30 osób, w połowie mu znanych. Oczywiście na spotkaniu nikt nie chwalił się co posiada w domu lub jakie ma kontakty. Ale po spotkaniu, do "popularnego" (Ciach! - red.) podeszła dziewczyna i zaoferowała oryginalne anime. (Ciach! - red.) zapisał jej adres (i pozostałych uczestników zresztą też). Po co było to spotkanie? Aby organizatorzy: (Ciach!), (Ciach!) i (Ciach!) mieli kontakty i oglądali coraz to nowsze anime. Inni klubowicze nawet się za bardzo nie znają, gdyż nie mają dostępu do adresów trzymanych przez wyżej wymienionych trzech osobników. Oni, a zwłaszcza (Ciach!), chyba chcą zostać jakimiś Guru albo coś w tym rodzaju. Bądź co bądź na razie nie było więcej spotkań. Więc uważajcie drodzy otaku zanim wstąpicie do jakiegoś Superkolorowego Klubu. Łączcie się w zaufane grupki lub sami starajcie się zdobywać mangowe gadżety. My założyliśmy Klub SHINO-DZOKU, który jest uczciwy i nie robi ludzi w balona. Mamy zamiar powiększyć naszą kameralną grupkę o ludzi z Polski i przekazywać bieżące informacje o kulcie mangi w naszym kraju. Piszcie na adres: Kazumo Shino ul. Bosmańska 17B/19 75-257 Koszalin.

Hmm... Wielkie kolekcje, dzięki którym zostaje się guru? Czy na tym to polega? Wasz list trochę zbił nas z tropu. Początkowo nie chcieliśmy go publikować, gdyż nie chcemy skłócać (i tak już skłóconych) polskich fanów mangi; chcemy, aby Kawaii przede wszystkim łączyło polskich mangamaniaków (czemu gorzka prawda zdaje się niestety przeczyć... a szkoda). W liście wymieniacie wiele osób, które mogłyby poczuć się urażone (w końcu nie wiemy, jak było naprawdę). Po usunięciu imion i ksywek okazało się jednak, że w takiej formie Wasza wypowiedź wygląda zupełnie inaczej, w liście bowiem opisane zostało bardzo ciekawe zjawisko, które nie umknęło również i naszej uwadze. Pozostaje zadać pytanie - czy organizowanie spotkań fanów powinno mieć na celu wyłącznie zbieranie nowych adresów i powiększanie swojej kolekcji anime? Tylko tyle? I czy właśnie o to w tym chodzi? Może wypowiecie się na ten temat sami...??? Czekamy na Wasze listy.

Rys. Dorota Pronczuk (14 lat).

(...) Mój głos w sprawie: być albo nie być otaku. Nie rozumiałam dokładnie tego słowa aż do momentu obejrzenia filmu dokumentalnego "Otaku w Japonii". Wcześniej uważałam, że człowiek, kiedy to staje się miłośnikiem japanimacji, automatycznie zostaje otaku (tymczasem bycie otaku, to wyższa szkoła jazdy...). Nie wiedziałam również, że istnieją otaku różnych dziedzin (nie tylko mangi), np. otaku modeli do sklejania, otaku gier komputerowych czy piosenek, jak również wojska. Nie uważam się za otaku, nie poświęcam się mandze bez reszty. Jestem wielbicielką tejże

Rys. Akane-chan.

Rys. Ania Czerwińska.

kreski, lecz nie potrafiłabym chyba przerobić mangi w życiową obsesję (a nawet coś więcej...), odizolować się od świata (co się zdarza w wielu przypadkach), zrezygnować z jakichkolwiek aspiracji. (...) Jednocześnie nie potępiam tego sposobu życia; uważam, że to wspaniałe: mieć pasję, która zapełnia całe twoje (czasem marne) życie. (...)

**Aśka, Gdańsk**

(...) Wiecie co? Zastanawiam się czy czytacie wszystkie wypociny waszych czytelników? (...)

**Madlena, Warszawa**

Tak. Dokładnie wszystkie - od początku do końca, od góry do dołu, od lewej do prawej, po polsku, po japońsku, po angielsku, po niemiecku, po rosyjsku, po... Alfred, coś ty mi znowu dolał do herbaty!?!

(...) Mam objawy mangofilii, albo animefilozy. Mianowicie, gdy widzę gdzieś napis "komis", to czytam "komiks", a gdy widzę sok marchewkowy firmy "sonda", to czytam "sonoda". (...)

**Anna Kotecka, Srock**

Omamy wzrokowo słuchowe o podłożu mangowym? Hjehjehjehjeee... witaj w klubie. Żebyś Ty wiedziała, jakie zwidy ma część redakcji, to... O! Gumowy prosiaczek znowu buchnął fistaszki! Łapcie go łapcie! Gato, skocz po siekiery! Będzie jatka!

Piszę do Was, chociaż nie jestem maniakiem mangi i anime, ale po obejrzeniu Ghost in the Shell długo nie mogłem spać w nocy.

*Kim jesteś duchu*
*Który wszedłeś we mnie*
*Ty, który szeptasz*
*Usypiasz mnie śpiewem*

*Kim jestem ja sama*
*Gdy zmywam sen z powiek*
*Gdy rano spoglądam*
*W tysiące okien*

*Kim jesteś, odpowiedz!*
*Pomóż znaleźć siebie*
*Pomóż znaleźć duszę*
*Ukrytą pod pancerzem*

*Czy jestem człowiekiem?*
*Jak bardzo człowiekiem?*
*Jak bardzo maszyną*
*Jak bardzo człowiekiem...*

Rys. Pela.

No, mam nadzieję, że Wam się spodobało.

**Hiszadon, Częstochowa**

Spodobało, dzięki.

(...) Tak w ogóle, to dzięki mandze jestem osobą dość znaną. Jak tylko trzeba coś narysować, ustawiają się do mnie tłumy, a z plasty mam celujący. Na wycieczce w Krakowie do mojego pokoju zlazła się pokaźna brać towarzyska, z pytaniami w stylu: Co to jest manga? Co to jest kawaii? Co to znaczy anime? I tym podobne. W pokoju wywiązała się dyskusja, narobiło się hałasu i koniec końcem nauczycielka musiała nas uciszać. A szkoda, bo atmosfera zrobiła się przyjemna. (...)

**Iron-san, Trzydnik**

(...) W szkole miałam taki temat z polskiego: "Przygotujcie się na zareklamowanie waszych ulubionych gazet, czasopism." Oczywiście znałam już wtedy Kawaii. (...) Nie było to łatwe, szczególnie, gdy wlepiało się we mnie 32. oczu. Na ławkę wyjęłam kilka numerów Kawaii, a po plecach przebiegł mi dreszczyk emocji. Przeżyłam szok! Spodziewałam się zupełnie czegoś innego, a tu? Połowa mojej klasy po prostu dorwała się do Kawaii. (...) Jedna z koleżanek darła się, że miało być dla niej. Ktoś z zachwytu spadł z krzesła, a jeszcze jeden krzyknął: O, gołe laski! Przez następne 20 minut musiałam tłumaczyć im, że manga i anime to nie bajki. Tłumaczyć? Zdzierałam sobie gardło! I w końcu postawiłam na swoim. Dzięki takiemu zainteresowaniu dostałam piątkę. (...)

**Lady Pat-chan**

(...) Myślę, że fakt iż Kawaii jest jedynym ogólnopolskim pismem poświęconym mandze/anime, może w konsekwencji doprowadzić do obniżenia jakości zawartych w nim treści. Zdaję sobie sprawę, że Wy sami nic na to poradzić nie możecie. Widzę też wyraźnie, że brak konkurencji jak dotąd wcale Kawaii nie osłabia. Może więc jesteście chlubnym wyjątkiem od smutnej reguły? Jeśli tak, to tak trzymać! (...)

**Grzegorz Sikora, Goleszów**

Dzięki! Staramy się jak możemy i zdajemy sobie sprawę, że nie jesteśmy doskonali i w przeszłości zdarzyło nam się wiele wpadek. Tak czy owak ZAWSZE będziemy dążyli do tego, aby podnosić jakość pisma, bez względu na to, czy będziemy mieli konkurencję, czy też nie.

Niedawno kupiłam mangę Ghost in the Shell. Jeszcze przed rozpoczęciem czytania uważnie prześledziłam każdy obrazek. Wtedy właśnie zauważyłam Deunan i Bri z Appleseeda, siedzących na schodach w tle. Jednak moim najbardziej niezwykłym odkryciem były oznaczenia Motoko. Na pagonach jej munduru znajdują się dwie "belki" i gwiazdka - POLSKI stopień majora. Co do autentyczności mojego odkrycia jestem pewna, bo wiem, iż w Polsce mamy niezwykłe oznaczenia, niepodobne do reszty Europy. Zastanawia mnie tylko, czy Shirow celowo narysował Motoko taki stopień. Czy wiecie coś na ten temat? Nie chce mi się wierzyć, że w Japonii mają takie same stopnie.

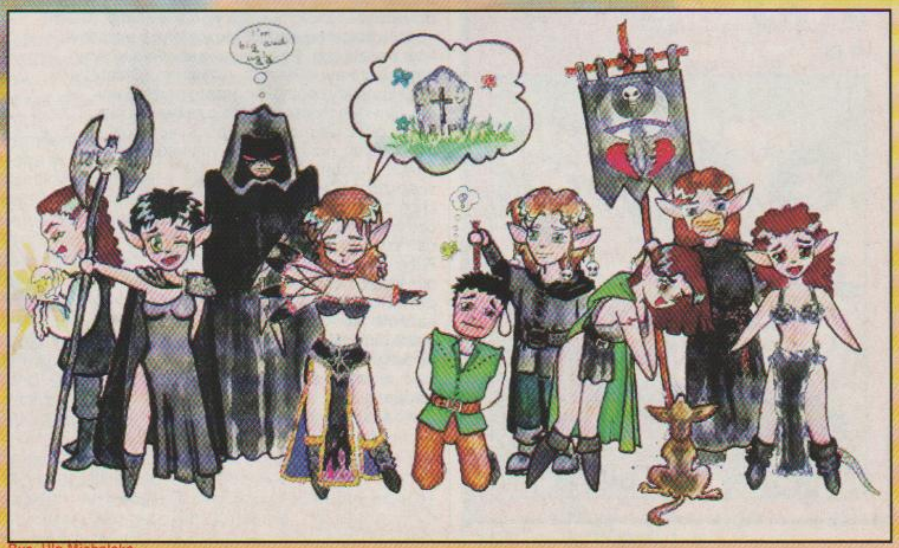
**Chibi, Poznań**

A tutaj jedna z prac, które nadesłał do nas pan Igor Bartosik, artysta komiksowy z Ukrainy. Pan Igor jest czytelnikiem Kawaii, które pomaga mu w nauce języka polskiego. Pragnie tworzyć w stylu manga. Jak Wam się podobają jego rysunki? Czy uważacie, aby w Kawaii zagościło więcej prac pana Igora? Czekamy na Wasze opinie. Pozdrawiamy pana Igora!

No proszę i kto by pomyślał, że w polskiej armii są cyborgi zdolne do zneutralizowania każdego wypitego alkoholu... A tak na poważnie - może ktoś z Was wie coś na temat oznaczeń wojskowych we wspomnianej mandze?

(...) To, co sprawia, że jestem szczęśliwa, to piłka nożna... Dla wielu to tylko zwykły sport, lub naiwne zarabianie pieniędzy, "kopią, bo muszą", ale dla mnie znaczy zupełnie co innego. To moja miłość, tak samo, jak jest nią Tsubasa Ozora. Piłka odegrała w moim życiu ogromną rolę, nauczyła pokonywać trudności, dążyć do celu, pokazała co to znaczy łzy z wygranej, łzy z przegranej..., wierzę, że oprócz zaciętej walki o tytuł mistrza, między piłkarzami potrafi narodzić się przyjaźń, wzajemne zrozumienie, ale to nie o tym chcę pisać. Footballem interesuję się już od dłuższego czasu, dużo wcześniej, niż usłyszałam o istnieniu Kapitana Hawka. To się stało przez zwykły przypadek, ale na stałe zadomowiło się w moim sercu, odmieniło moje życie. Gdybyście tylko wiedzieli, co się ze mną działo podczas ubiegłorocznych mistrzostw świata... Powiem Wam szczerze, że nie wyobrażam sobie mojego świata bez Tsubasy i piłki... (...) Na koniec chciałabym przekazać kilka słów do Fanki Just5 (Kawaii grudzień`98):

Rys. Agnieszka Michalska.



Rys. Ula Michalska.

Chyba jednak wiesz mało o mandze, o czym można się przekonać czytając Twój list.

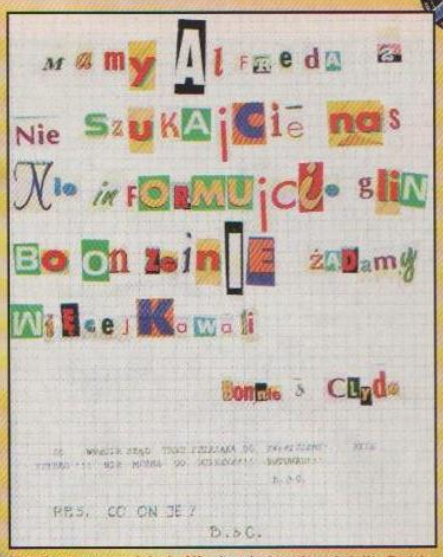
**Tsubasa Ozora, Szczecin**

(...) Od pewnego czasu jestem uczniem III LO w Łodzi. Jestem z tego dumny, lecz do niedawna uczucie to zakłóciły mi spore problemy. (...) Na początku roku, zapoznawszy się już ze szkołą i otoczeniem, rozpocząłem poszukiwania bratnich dusz. Nie znalazłszy ich wśród innych, zawęziłem poszukiwania do swojej klasy. Zacząłem delikatnie wypytywać... i stało się. Gdy opowiedziałem o swojej pasji, pół klasy zaczęło się tarzać po podłodze w spazmach wesołości, a druga połowa nie wiedziała o czym mówię. Weseli chłopcy założyli Klub Miłośników Chińskich Bajek "Wielkie Cyce", dorwali moje "Kawaii" i przerobili je na pornola. Zażenowanie jednak minęło i powiedziałem "miłośnikom", aby po lekturze zostawili podłogę i ściany czyste. Byłem w tym momencie chamski, ale nie wytrzymałem. Oh My Goddess, ile można! Zaczęła się ciągnąć za mną opinia maniaka, dewianta i sam nie wiem, co jeszcze... Wtedy poznałem wspaniałą osobę, która pomogła mi przetrwać ten trudny okres. Dziękuję Ci Basiu, za twoją pomoc i wsparcie duchowe. Dzięki Tobie zebrałem w sobie siły do wyjaśnienia trzydziestu osobom, że manga i anime to nie tylko Czarodziejka z wielkimi... zresztą wiesz, o czym mówię. Może zapytasz Drogi Czytelniku: po co to piszę? Być może właśnie Ty masz podobny problem. Doceń wtedy znaczenie przyjaciół. W sytuacji, gdy jesteś wyśmiewany, a Twój stan zdrowia psychicznego poddają w wątpliwość - przyjaciel jest osobą mobilizującą Cię do stawienia czoła przeciwnościom losu z siłą samuraja i uporem buddyjskiego mnicha. (...) Przy okazji słówko do fanów M&A z III LO w Łodzi: Jeśli jesteście, odezwijcie się! W klasie "Ie" jest sobie koleś zwany Witek - to on teraz do Was pisze. Przyjdźcie do niego, dajcie jakiś znak, bo nie wytrzyma i zacznie słuchać Tylko Pięciu:). Wśród 700. osób musi znaleźć się choćby kilka dzielących z nim zainteresowania. (...)

Rys. Mimiko Komishiwa.

**Witold Wybrański, Łódź**

(...) I jeszcze ciekawostka a propos filmu Sailor Moon S, który mamy przyjemność oglądać po polsku. Kaguyahime, w której istnienie wierzy romantyczny Kageru, nie jest jego prywatnym wymysłem, ale postacią z X-wiecznej "Opowieści o zbieraczu bambusa" (Taketorimonogatari). Jest to księżycowa istota, znaleziona przez ubogiego drwala w kolanku bambusa i wychowana jak własna córka, która po licznych, głównie miłosnych perypetiach, powraca wreszcie na Księżyc. Kto nie wierzy, niech sprawdzi - w I tomie "Literatury japońskiej" Mikołaja Melanowicza (s.151-152). A w ogóle, to jest piękny film. Gdzież indziej można, proszę Was, zobaczyć kota z rumieńcem? I jeszcze jedna ciekawa lektura: Krzysztof J.M. Czerkawski, "Pracowałem dla cesarza", wydana przez "Pruszyński i S-ka". Życie codzienne Japończyków, praca w japońskiej firmie, stosunki międzyludzkie. Książka pouczająca, miejscami zabawna, miejscami trochę straszna (chyba nie chcę tej drugiej Japonii u nas!). Coś specjalnie dla miłośników różnic kulturowych. Gorąco polecam!




No tak, sprawa zaginięcia Alfreda w końcu się wyjaśniła. Podajemy informacje dla porywaczy: Uwaga! Nieszczęśnicy! Nie wiecie, na co się porywacie! To... coś, jest w stanie zużyć kilkanaście kilogramów fistaszków dziennie, a do tego ma brzydki zwyczaj wyrzucania przez okno ciężkich przedmiotów i obrażania sąsiadów! W następnym numerze będzie więcej Kawaii, więc lepiej zwróćcie Alfreda! - z poważaniem: redakcja.

**Regina Mrówka, Wrocław**

My również polecamy! Lektura jest naprawdę pouczająca, a książka jeszcze dostępna w księgarniach!

(...) Mam w Niemczech młodszą kuzynkę - Natalię. Ona bardzo lubi Sailor Moon i poprosiła mnie kiedyś, żebym jej kupowała wszystko o "Czarodziejce...", co tylko znajdę w naszym kiosku. Zgodziłam się. Zawsze z kiosku wracałam ze stertą komiksów, magazynów i gazet, które ja czytałam. Wtedy, pewnego razu, zobaczyłam też czerwcowe Kawaii z plakatem Sailor Moon, no i kupiłam, bo jak wszystko, to wszystko... w chacie oczu nie mogłam od tej gazety oderwać! Jesteście SUUUPER! I wiecie co? W końcu nauczyłam się porządnie rysować!

Rys. Kayumi

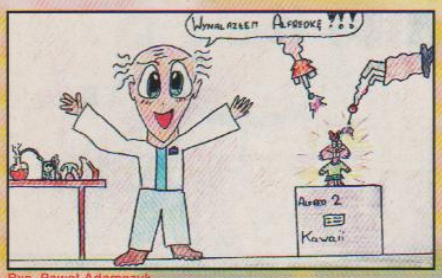
"Jeśli ktoś nie wie, co to manga..." rys. Katarzyna Wasylak

kolejna historyjka z Alfredem w wykonaniu Kony'ego! Pozdrawiamy!

(Bo do tej pory... lepiej nie mówić...). Manga jest odjazdowa! (...)

**Suiren, Działdowo**

No właśnie, oto jeszcze jeden dowód, jak niewiele potrzeba, aby uświadomić sobie, że manga to bardzo sympatyczne hobby - wystarczył jeden kontakt... Fani, do akcji! Pokażcie ludziom ze swojego otoczenia czym się interesujecie! To do Was należy przyszłość mangi w Polsce!



Rys. Paweł Adamczyk.

(...) Z racji tego, że mój tata jest specjalistą od roślin ozdobnych, nasza domowa biblioteka ugina się pod ciężarem ksiąg i książeczek o japońskiej sztuce prowadzenia ogrodów. Najbardziej zachwyca mnie w niej umiejętność utrzymania harmonii i spokoju. Oczy cieszą delikatne, finezyjne i przemyślane linie i kształty... Och, zawsze marzy mi się spacer po takim ogrodzie. (...)

**Magda**

(...) Mój list nie jest może związany z tematem mangi i anime, ale uznałam, że jesteście dla mnie jedyną deską ratunku. Otóż jestem fanką anime od dawna. Mając sześć lat wstawałam o czwartej nad ranem, żeby obejrzeć anime Lady Oscar, którą emitowały wtedy PRO7 i RTL. Praktycznie wychowałam się na tym, ale zaczęło mnie interesować coś jeszcze. Chciałam się dowiedzieć więcej o kraju, z którego pochodzą obiekty mojego zainteresowania. Zaczęłam zbierać różne informacje na temat Japonii, czytać książki, oglądać programy dokumentalne (których zresztą nie ma zbyt wiele w polskiej telewizji). I tak się zaczęło. Spodobała mi się historia i kultura Kraju Kwitnącej Wiśni. Sięgnęłam także do religii. Przeczytałam o buddyźmie, shinto i innych odłamach wyznaniowych, które można tam spotkać. Nie ma co ukrywać, zupełnie mi odbiło. Gdy zobaczyłam w kiosku pierwszy numer Kawaii, nie wiedziałam nawet co to jest. Zobaczyłam tylko zdjęcie anime na okładce i dlatego je kupiłam. Nie muszę chyba mówić, że ogarnęła mnie dzika radość z powodu tego, że prócz recenzji znalazłam tam także artykuły odnośnie wybitnych postaci japońskich i ceremonii, które co tu ukrywać, stanowią wspaniały dorobek kulturowy Nipponu. Wspaniałym pomysłem jest "Japoński leksykon", a jeszcze genialniejsze są "Lekcje japońskiego" - składam pokłon w stronę pomysłodawcy i realizatora. Na moje "dziwne" zainteresowanie szybko zwrócili uwagę rodzice. Gdy im o tym mówiłam, kiwali z wyrozumiałością głowami i mówili: "to jej przejdzie". Nie przeszło. Po paru latach wreszcie zaakceptowali moje "dziwactwa" i nie mówią już nic, nawet gdy oglądam z przejęciem jakąś anime. No, ale przejdźmy do sedna. Obecnie jestem w drugiej klasie liceum, może to zbyt wcześnie, żeby się zastanawiać nad kierunkiem studiów, ale chciałabym się już na coś zdecydować. Dlatego zwracam się do Was. Chciałabym studiować japonistykę, ale nie mogę uzyskać żadnych informacji na ten temat. Jeżeli to możliwe, chciałabym, abyście odpowiedzieli mi na pytania: czy takie studia są możliwe w Polsce, jeżeli "tak", to gdzie, jakie przedmioty obejmują egzaminy, co jest wymagane, czy konieczna jest znajomość języka japońskiego i co daje ukończenie takich studiów. (...)

**Goska, Zamość**

Pytanie to pojawiało się w Waszych listach już wielokrotnie, więc postaramy się na nie odpowiedzieć. Tak - w Polsce można studiować japonistykę, między innymi na Uniwersytecie Warszawskim. Już niebawem (w kolejnym numerze) postaramy się podać więcej szczegółów na ten temat.

(...) Teraz komentarz do listu Zii z Gdańska i jednocześnie do megamonologu Abi-sana. Nie wiem, Wy chyba podchodzicie do tego ze złej strony. Alienacja, samotność, wyobcowanie? Co to w ogóle za określenia? Ja tam zawsze źle się czułam wśród ludzi, a manga i anime stały się dla mnie swoistą kotwicą, uchwyciłam się ich i pomogły mi przetrwać. A to, że się interesuję mangą i anime, wcale nie przeszkadza mi w kontaktach z przyjaciółmi, nie czyni mnie dziwaczką czy odludkiem. To, że mam niewielu przyjaciół bierze się z mojego wyboru i z tego, że nie poznałam ludzi, którzy myśleliby podobnie jak ja (i wcale nie chodzi mi tutaj o mangę i anime). Według nich ja po prostu "za dużo myślę" i martwię się egzystencjalnymi problemami. Ludzie nie lubią o tym myśleć, to dla nich za ciężkie. To, że interesuję się mangą i anime wcale mnie nie ogranicza, a wręcz przeciwnie. Jestem w klasie maturalnej, uczę się w elitarnej szkole, gram na skrzypcach, piszę wiersze, powieści, opowiadania, piosenki, mam własny zespół poezji śpiewanej, dużo rysuję. I niech mi ktoś powie, że jestem zdziecinniała i zaślepiona. Prowadzę szeroką korespondencję, dużo czytam (szczególnie Sapkowskiego i Anne Rice). Po co o tym wszystkim piszę? Chcę pokazać, że nie ograniczam się do mangi i anime. Moja fascynacja tym tematem ubarwiła moje powieści, teksty, rysunki, ożywiła mnie, wyrwała z "ciemnych klimatów". Nie rozumiem, jak komuś manga może się nie podobać, ale z drugiej strony nie pcham się z kopytami i nie wciskam nikomu na siłę swoich poglądów. Ze znajomymi, którzy się tym nie interesują, po prostu nie rozmawiam o mandze, a gdy przychodzę do szkoły we własnoręcznie robionej koszulce, np. z Kamui czy Ryoko, ludzie się za mną oglądają i nie mogą uwierzyć, że sama to narysowałam. Czasem nawet mi się wyda-

Rys. Paulina Adamska.

Rys. Monika Szafrańska.

Rys. Kora Sawicka.

Rys. Ewa Konopka.

je, że ludzie odsuwają się ode mnie, przytłoczeni moją wszechstronnością. Wiem, że to okropnie zabrzmiało, ale tak chyba jest. (...) Realizuję się w sztuce, wybieram się na japonistykę, myślę abstrakcyjnie, uwielbiam Shakespeare`a i U2. Manga i anime stały się nieodłączną częścią mojego życia i jak ktoś mi pisze o "dziecinadzie" albo alienacji, to się "trochę" wkurzam. (...)

**Apri Cort, Suwałki**

(...) Wcześniej miałam (i mam) uwielbienie dla wspaniałego, kochanego, cudownego Tolkiena i Jego Władcy Pierścieni. Gdy odkryłam mangę i anime nie wygnałam z serca hobbitów i Gandalfa. Nie mogłam. (...) Ludzie kochani, przecież nie można całkowicie zerwać kontaktów ze światem zewnętrznym (czytaj: nie należącym, np. do Evangeliona), zamknąć się w pokoju do końca życia i mordować każdego, kto stanie Wam na drodze. I wierzcie mi, nie chcę tutaj moralizować. Jeśli obraziłam jakiegoś otaku, przepraszam, nie miałam takiego zamiaru. Zresztą, ja naprawdę kocham mangę i to, że mam też inne zainteresowania, nie jest przeszkodą. (...)

**Hanka Sokólska, Wałbrzych**

To pytanie jest raczej nieżręczne, ale nurtowało mnie już od jakiegoś czasu. Czy Mr Jedi i Mr.Gato są w stanie niewoli poślubnej (żonaci)? (...)

**Alicja Grząśko, Brzeg**

Nie. Obaj są wolni jak błękitne ptaki. Co prawda Gato aż tak do końca wolny nie jest, a Jedi ma chomika na utrzymaniu, ale w niewoli poślubnej (jeszcze) nie są.:)

Piszę do was bardzo rozgoryczony. Wpadłem w rozpacz, bo mój szczur (40 cm z ogonem) pogryzł najnowszy numer Kawaii. Na początku myślałem, że go utopię (nie pomyślcie, że jestem sadystą), ale po namyśle postanowiłem, że się za niego zamienię. Zgadnijcie co za niego dostałem? - pierwszy numer Kawaii! Jak się później dowiedziałem, szczur zdechł po dwóch dniach. Mam pytanie: co dodajecie do papieru na okładki?

**Adam Pietruczuk, Hajnówka**

Myyy??? To nie my! To oni!

Właśnie przeczytałem list Aeris (Kawaii 1/99) i od razu zabrałem się do pisania. Zgadzam się z nią (prawie) w zupełności. Ja na punkcie Final Fantasy VII dostałem fioła już dawno. Jeszcze jak było tylko na PSX. Pamiętam - kupiłem wtedy jakieś pismo, w którym pisali o FFVII. Potem chodziłem jak w amoku, prawie się otrząsnąłem, a tu bach! FFVII na PC!!! Gdy tylko wyszło demo w CD-Action skończyłem je, a potem kończyłem kilka razy. Będę szczery - nie wszystkie gry, które mam, są oryginałami - na te nie za bardzo mnie stać, jednak Finala zamówiłem oryginalnego. Gdy przyszedł, leciałem na pocztę jak głupi (przy okazji zgubiłem dowód osobisty ojca - ale była draka!). Przeczytałem instrukcję, zagrałem i... ZMIENIŁEM MIEJSCE ZAMIESZKANIA!!! Ja nie urodziłem się w Tomaszowie! Ja jestem z Nibelheimu! Moja planeta ma trzy duże kontynenty, a wewnątrz niej znajduje się życie zwane Lifestream. Imię Clouda zastąpiło moje imię, tak żyłem się z bohaterami iż po szkole leciałem do domu i grałem w FFVII. Na początku miałem wielkie plany - znaleźć wszystkie materie (ci co grali, wiedzą), chodować Chocobosy, ale gdy zmarła Aeris, to wszystko szlag trafił - ja chciałem tylko dorwać w swoje łapska jego - Sepirotha. Skompletowałem całą drużynę i parłem do przodu, aż go w końcu pokonałem... To są właśnie argumenty, które najlepiej świadczą o jakości Finala. Historii tej gry się nie zna, ją się tworzy. Klimat jest znakomity - cybernetyka w wielkich miastach, zacofanie w wioskach. Raz (jeszcze za życia Aeris) udałem się do Gold Saucer - zacząłem obstawiać na Chocobosy i wygrałem. Hazard tak mnie wciągnął, że omal nie przegrałem wszystkiego! Mini gry dają odpocząć i przemyśleć to, co się stało. Ja wraz z Cloudem załamałem się myśląc, iż powstałem w labolatorium genetycznym dr Hojo. A ile czasu spędziłem w rezydencji szukając wskazówek do sejfu... znajdują się tam genialne podpowiedzi - pomieszczenie z największą ilością tlenu - oranżeria, kość słoniowa + promyki światła? - fortepian! Takich rzeczy jest mnóstwo! Aha, nie mogę się zgodzić, iż Sepiroth był tak do końca zły. Załamał się, gdy się dowiedział czym jest, lecz to samo zrobił Cloud! Jedyna różnica polegała na tym, iż Cloud miał przy sobie kochającą Tifę. No cóż, Sepi nie miał takiego szczęścia. Może powiecie, że ten wojownik wymordował ludzi w Nibelheim. A co ze sceną, w której gracz unosi miecz Clouda, by ten ściął głowę Aeris? Tu znowu z pomocą przyszli przyjaciele. Jeszcze jedno - Aeris nie umarła, tzn. nie do końca. Kiedy pojawia się pod koniec przedostatniej animacji, daje do myślenia - ona wiedziała. Poświęciła się dla Clouda, i nie przegrała. Pokonała Sepirotha - widzimy to, gdy dwie energie: czerwona i zielono-biała "walczą" Midgar. Jasnością kieruje Aeris i jej święta materia - to jej ręka sięga po Clouda we wnętrzu planety. Szkarłat symbolizuje czarną materię, która wyrwała się Sepowi spod kontroli. Jeśli ktoś ma coś do muzyki w FFVII, to jest naprawdę dziwny. Moment kiedy ginie Pradawna, to poezja. Święta materia odbija się po stopniach i nie słyszymy nic poza jej dźwiękiem; nagle zaczyna się muzyka, nie agresywna, która mogłaby symbolizować chęć zemsty, lecz łagodna jak charakter Aeris. (...) Apel do miłośników mangi w Polsce!!! Nie zniżajcie się do poziomu ludzi, którzy piszą takie bzdury o mandze. Jeden z reporterów pewnego pisma ogląda anime i bardzo je lubi, lecz kiedy miał napisać o przemocy w tv, napisał o mandze. Artykuł dobrze się sprzedał, a on dostał premię! Nie pytajcie skąd to wiem, to są koligacje rodzinne kumpla. PS. Nawiążę kontakt z Aeris z Malborka, a także innymi osobami mającymi podobne zdanie o FFVII. Adres: Marcin Romanowicz ul. Mickiewicza 12a, 22-600 Tomaszów Lub., PS2. Czy w Kawaii nie można by utworzyć kącika FFVII? W takim kąciku fani Finala mogliby wypowiadać się na temat postaci, najlepszych ułożeń materii, Dream-Teamu itp. W końcu to tylko jedna strona! (...)

Rys. Joanna Kaliszczuk.

Hmm... co do ostatniego pytania - my jesteśmy za - ale to, czy taki kącik powstanie, zależy wyłącznie od Was. Chcecie aby istniał? W takim razie przysyłajcie teksty do tej rubryki - na adres redakcji z dopiskiem: Final Fantasy!

(...) Bardzo mnie zainteresował list Abi-sana (Kawaii grudzień'98), konkretnie chciałabym zwrócić uwagę na tę część listu, w której autor zastanawia się nad byciem otaku i pisze o niezrozumieniu przez otoczenie jego osobowości i zainteresowań. Chcę powiedzieć, że: "W życiu piękne są tylko chwile i dlatego czasem warto żyć". Tego co zyskałeś dzięki mandze i anime oraz tych momentów, w których czułeś się szczęśliwy, poświęcając czas na swoje hobby, nikt Ci nie odbierze. To co z tego, że uważają Cię za dziwaka i ekscentryka, a wiele osób z klasy krzywo na Ciebie patrzy. Nasze zainteresowania odzwierciedlają naszą osobowość, a niezależna i niezwykła osobowość to największy skarb dla człowieka. Ja rozmawiam z dziesięcioma osobami (na 32 z klasy). Ludzie dziwnie na mnie patrzą, bo ubieram się na czarno i do tego jeszcze to zainteresowanie mangą i anime. Wcale się tym nie przejmuję. Wręcz przeciwnie, dawno zrozumiałam, że jestem inna i jestem dumna z tej inności. Zawsze znajdą się osoby, z którymi można się dogadać. (...) To się tyczy wszystkich otaku - cieszmy się, że nie jesteśmy komercyjni. Olejmy resztę świata i żyjmy własnym życiem.

**Lilu, Łódź**

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

# Ucz się z Yukiko!

**Lekcja piąta** (c.d. lekcji czwartej)

**Info:**
**0. zapis**
**1. romaji**
**2. wymowa po polsku (fonetyczna)**
**3. tłumaczenie**

何も見ませんでした。
1. Nani mo shimasendeshita
2. Nani mo śimasendeśta
3. Nic nie oglądałem

会話
Kaiwa, dialog

うちへ来ませんか。
Może pan do mnie przyjdzie?

(電話で) denwa de - przez telefon

田中　：もしもし、田中です。

Moshimoshi, Tanaka desu.
Mośimośi, Tanaka des.
Halo, Tanaka.

パヴェウ：もしもし、パヴェウです。こんにちは。

Moshimoshi, Paveu desu. Konnichiwa.
Mośimośi, Paweu des. Kinniciła.
Halo, mówi Paweł. Dzień dobry.

田中　：こんにちは。

Konnichiwa.

パヴェウ：田中さん、明日の夜ひまですか。

Tanaka-san, ashita no yoru hima desu ka.
Tanaka-san, aśta no joru hima des ka.
Panie Tanaka, czy jest pan wolny jutro wieczorem?

田中　：はい、ひまです。

Hai, hima desu.
Hai, hima des.
Tak, jestem wolny.

パヴェウ：じゃ、明日うちへ来ませんか？

Ja, ashita uchi e kimasen ka.
Dzia, aśta ući e kimasen ka.
Może przyjdzie pan do mnie jutro?

そして、一緒に映画を見ましょう。

Soshite, issho ni eiga o mimasho.
Sośte, i'si o ni eega o mimasioo.
I razem obejrzymy film.

田中　：いいですね！

Ii desu ne.
Ii des ne.
To fajnie.

パヴェウ：じゃ、また明日。

Ja, mata ashita.
Dzia, mata aśta.
Do jutra.

# Kawaii Kontakt

**(redaguje: Mangosia)**

Witajcie w nowej rubryce! Jesteśmy zasypani Waszymi kartkami pocztowymi z ogłoszeniami, więc postanowiliśmy zrobić małą reorganizację. Od tego numeru rubryka "Kawaii Kontakt" zastąpi rubryki: "Poznajmy się" i "Pomocną Dłoń". Wprowadzenie nowej formy anonsów ma za zadanie, po pierwsze: zaoszczędzić miejsce, a po drugie: umieszczać większą liczbę Waszych anonsów w każdym numerze. Czekamy na Wasze kartki pocztowe!

**Regulamin:**
**1.Anonse do rubryki :Kawaii Kontakt" nadsyłamy wyłącznie na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.**
**2.Anons nie powinien przekraczać trzystu znaków, ogłoszeń zawierających oferty handlu hurtowego oraz sprzedaży, kupna, wymiany wydawnictw pirackich.**
**3.Anonse będą umieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.**
**4.Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.**
**5.Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.**

Jestem japończykiem, który może uczyć wszystkich chętnych z Katowic i okolic języka japońskiego. Moje namiary: Tsuyoshi "Stefan" Suzuki, tel.(0-32) 2523-091 lub (0-32) 2525-081 ;Dom Studenta nr 7, pokój F2B, e-mail:japonczyk@usa.net

Co miesiąc wydajemy gazetkę Sailor Moon. Otrzymacie ją bezpłatnie. Adres: Ala Włodarska i Kaśka Migas ul. Krasińskiego 29/51, 58-309 Wałbrzych.

Odkupię wszystkie Mangazyny z miesięcznika PC Shareware, małą figurkę Sailor Mars oraz naklejkę nr 27 do albumu z gum. Adres: Magdalena Zakrawacz ul. Artyleryjska 20, 59-220 Legnica, tel. (076) 86-290-22 po 18.

Sprzedam grę na Pegasusa pt. Kapitan Hawk. Za cenę 20 zł. + 2 zł. lub wymienię na coś innego związanego z mangą. Adres: Ariel Dróżdż skr. pocz. 14, 80-507 Gdańsk, tel. (058) 342-73-72.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime z Ostrowca Św. Adres: 266-40-51 po 15. Prosić Anitę.

Odkupię Kawaii nr 1 i komiks Czarodziejka z Księżyca nr 1,2 i 8. Adres: Usagi Tsukino ul. Wojska Polskiego 11/3 m 10, 44-120 Pyskowice, tel. (032) 233-84-54.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Szanujący 20/36, 03-481 Warszawa.

Sprzedam komiksy Czarodziejka z Księżyca numery: 2,4 ,5,6,7,8, 9,10,11,12/97 i 3/98. Adres: A. P. K. X. ul. Wiślańska 2/6, 54-152 Wrocław.

Sprzedam komiksy od nr 5/97 do 12/97. Adres: Cezary Sieliwonik ul. Jarzębinowa 6/42, 15-793 Białystok.

Sprzedam anime AD Police części 1-3 oraz komiksy Czarodziejka z Księżyca nr 1-10/97. Posiadam wiele tytułów anime na wymianę . Adres: Sebastian Dobrowolski ul. Trzebiatowska 70, 60-454 Poznań, tel. (061) 84-88-121.

Jeśli lubisz mangę i anime, oglądać telewizję - napisz. Adres: Kasia Mosiądz ul. Kołątaja 2a/10, 72-600 Świnoujście.

Bardzo chciałabym nawiązać kontakt z Moniką Zając (Listy Kawaii nr 4). Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Karolina Zarzycka ul. Sienkiewicza 30/11, 82-200 Malbork, tel. (055) 272-73-84 po 19.

Kupię Album Fana 2/97 oraz Sailor Moon - the Movie. Adres: Marta Oleksy ul. Spółdzielcza 11/23, 65-082 Zielona Góra.

Pilnie poszukiwani otaku z woj. katowickiego (w celu założenia fanklubu manga/anime) oraz osoby posiadające anime Yotoden część 3. Adres: Naoko-chan i Reiko-san ul. Pułaskiego 17, 43-190 Mikołów.

Sprzedam 8 numer komiksu Czarodziejka z Księżyca lub zamienię na coś innego. Adres: Ewelina Nawrocka ul. Kosmonautów 2/17, 62-510 Konin.

Jeśli szukacie wyrozumiałej, cierpliwej i marzycielskiej koleżanki/przyjaciółki - PISZCIE! Mój adres e-mail : aihime@friko2.onet.pl

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Karolina Józiak ul. Hołdu Pruskiego 3/13, 72-600 Świnoujście, tel. (091) 321-01-24.

Zapraszam do Klubu Sailor Venus. Piszcie wielbiciele Minako Aino. Adres: Ira P. ul. Skośna 3, 81-448 Gdynia.

Nawiążę kontakt z osobami, które chcą wymienić się na anime. Adres: Joanna Zywert ul. Jana Kiepury 47a/20, 58-506 Jelenia Góra, tel. (075) 76-71-601.

Zakładam Fan - Club Sailor Moon. Adres: Katarzyna Lichota ul. Krakowska 60/20, 71-017 Szczecin, tel. (091) 43-57-548.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Ewa Gmurzyńska ul. Zagójska 10/12 m 68, 04-101 Warszawa, tel. (022) 813-79-28.

Sprzedam komiksy Sailor Moon nr: 7-12/97 i 3/98 oraz poszukuję anime X - the Movie. Adres: Katarzyna Andrzejewska ul. Skłodowska 4/63, 09-400 Płock.

Kocham Bunny! Fani Sailor Moon łączmy się w Fan - Club. Adres: Dominika Sobiczewska, Al. Solidarności 66/90, 00-240 Warszawa, tel. (022) 635-13-00.

Sprzedam trylogię "Aż do Nieba" - stan bardzo dobry. Cena 20 zł. Nawiążę kontakt z posiadaczami anime Ghost in the Shell lub Akira po polsku. Kupię komiks Yans - Przybysz z przyszłości. Adres: Michał Janik ul. 1 Maja 9/1, 67-300 Szprotowa, tel. (068) 37-62-741.

Kupię anime Neon Genesis Evangelion i mangę RG Veda. Adres: Anna Glombiowska ul. Kalinowa 20, 85-364 Bydgoszcz.

Cześć! To ja Usagi! Szukam pozostałych Wojowniczek. Adres: ul. Wspólna 10, 82-300 Elbląg.

Sprzedam komiks Czarodziejka z Księżyca nr 3, 5, 6 i 7/97 oraz magazyn Sailor Moon nr 1/97. Adres: Anna Wołosz ul. Śniadeckich 84/59, 86-300 Grudziądz.

Nawiążę korespondencję z Roksaną Szuszkiewicz oraz innymi miłośnikami mangi i anime. Sprzedam pierwsze numery komiksów Czarodziejka z Księżyca. Adres: Joanna Pawlak ul. Południowa 78, 62-800 Kalisz.

Wymienię się gadżetami z Sailor Moon. Adres: Kasia Odolińska ul. Batalionu Parasol 15/303, 45-290 Opole.

Sprzedam komiksy Czarodziejka z Księżyca nr 5-12/97 i 3/98 oraz 1 nr Animegaido i 1/97 Magazyn Sailor Moon. Adres: Izabela Staleńczyk ul. Wierzbowa 25/25, 15-743 Białystok.

Poszukuję pełnometrażowego odcinka Sailor Moon - cena do ustalenia. Adres: A. Konefoł ul. Wrocławska 24, 55-042 Gniechowice.

Sprzedam anime. Poszukuję informacji o X - the Movie i Record of Lodoss War. Adres: Jolka , tel. (022) 641-98-36.

Jeśli chcesz wiedzieć więcej o Sailor Moon, to wstąp do Fan-Clubu. Adres: R. Rytter ul. Ks. Skorupki 4, 05-250 Radzymin.

Kupię Kawaii nr 1 i 4 oraz figurki Sailor Moon. Adres: Iwona Zajdler ul. Szaniowskiego 3/41, 59-220 Legnica.

Kupię małe figurki Czarodziejek w cenie 5 zł. Adres:Teresa Ebis ul. Sokola 16/6, 41-902 Bytom, tel. (032) 282-78-43.

Kupię Kawaii nr 1 wraz z plakatem i naklejkami oraz Animegaido nr 1-7, 10, 11. Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Małgorzata Świegoda ul. Piastowska 26c/22, 50-361 Wrocław.

Bardzo proszę o ponowne skontaktowanie się ze mną Tiny, Ani oraz tych na których maile nie odpisalam. Teraz piszcie na adres: sarakuc@friko7.onet.pl. Sara Kuc ul. Okrzei 41 05-220 Zielonka.

# Prenumerata

**Archiwalia i prenumerata:**

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem(**dan@silvershark.com.pl**). Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

**Reklamacje:**

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd..., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

**Po co PIN?**

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.




Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

.....
*podpis zamawiającego*

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
NASZ NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy


Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

.....
*podpis zamawiającego*



Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

.....
*podpis zamawiającego*



Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

.....
*podpis zamawiającego*

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

.....

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

.....

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

.....

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

.....

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

**Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!**

**Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.**

## A oto adresy

**(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):**

**POLSAT**
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

**TVN**
Augustówka 3
02-981 Warszawa

**TVP1**
Woronicza 17
02-625 Warszawa

**TVP2**
Woronicza 17
02-625 Warszawa

**Imperial Entertainment**
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

**Syrena Entertainment Group**
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

**ITI Home Video**
Kłubucka 23
Warszawa

**Warner Bros**
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

**Vision Film Distribution Company**
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA DZIESIĄTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych serialu animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słynął oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

**MOBILE SUIT GUNDAM**
**SAILOR MOON**
**MACROSS**
**TENCHI MUYO**
**URUSEI YATSURA**
**KIMAGURE ORANGE ROAD**
**DRAGON BALL**
.....
**RANMA 1/2**
.....
**NEON GENESIS EVANGELION**
.....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i TV w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

**AKIRA**
**GHOST IN THE SHELL**
**MONONOKE HIME**
**PORCO ROSSO**
**KIKI`S DELIVERY SERVICE**
**MY NEIGHBOR TOTORO**
**WINGS OF HONNEAMISE**
.....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

**UWAGA PRENUMERATORZY!**

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dan@silvershark.com.pl

**Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze tańsze! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!**

# Od 1 kwietnia nowy numer telefonu i nowa siedziba!

MANTA

## Rewelacyjna oferta

Angielskie wersje językowe

# Anime już w Polsce!

**GHOST IN THE SHELL** 69,90

**NINJA SCROLL** 69,90

**BUBBLEGUM CRISIS** Vol. 1 63,90

**YOU'RE UNDER ARREST** Vol. 1 63,90

**VAMPIRE** PRINCESS MIYU Vol. 1 63,90

**APPLESEED** 69,90

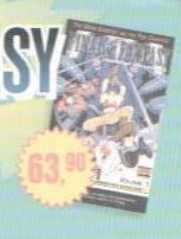
**RIDING BEAN** 63,90

**ROBOTECH** volume 1 — 10 (początki sagi MACROSS !!!)
ROBOTECH (vol. 1-10)..... (szt) 63.90

**MACROSS**
MACROSS CLASH OF THE BIONOIDS.....69.90
MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?...69.90
MACROSS II 1&2.....63.90
MACROSS II 3&4.....63.90
MACROSS II 5&6.....63.90

**RANMA 1/2**
RANMA 1/2 THE MOVIE 1.....69.90
RANMA 1/2 THE MOVIE 2.....69.90
RANMA 1/2 SHAMPOO OAV...63.90
RANMA 1/2 AKANE OAV.....63.90
RANMA 1/2 WATER OAV.....63.90

69,90 63,90



**FINAL FANTASY** 63,90

**FATAL FURY**
FATAL FURY THE MOTION PICTURE...69.90
FATAL FURY 1 HUNGRY WOLF.....63.90
FATAL FURY 2 THE NEW BATTLE.....63.90

69,90 63,90

**UROTSUKIDOJI III** OVERFIEND III
UROTSUKIDOJI III vol. 1 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 2 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 3 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 4 .....63.90

63,90

**SAMURAI SHODOWN** 63,90

**PLASTIC LITTLE** 63,90

**HENTAI** (EROTYKA) 63,90

**A ponadto w naszej ofercie znajdziesz :**

STARBLAZERS vol 1,2,3,4,5,6 ..... (szt) 63.90
MD GEIST II DEATH FORCE..... 63.90
MD GEIST MOST DANGEROUS EVER..... 63.90
BATTLE SKIPPER vol. 1,2,3 ..... (szt) 63.90
BIG WARS..... 63.90
8 MAN AFTER 1&2..... 63.90
8 MAN AFTER 3&4..... 63.90
THE COCKPIT ..... 63.90
DIGITAL DEVIL STORY..... 63.90
SOL BIANCA ..... 63.90
SOL BIANCA 2..... 63.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 1&2..... 63.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 3&4..... 63.90
BABEL 2 1&2..... 63.90
BABEL 2 3&4..... 63.90
ROBOT CARNIVAL ..... 63.90
TWILIGHT OF THE COCKROACHES (105 min) .. 69.90

Fanzin nr 1

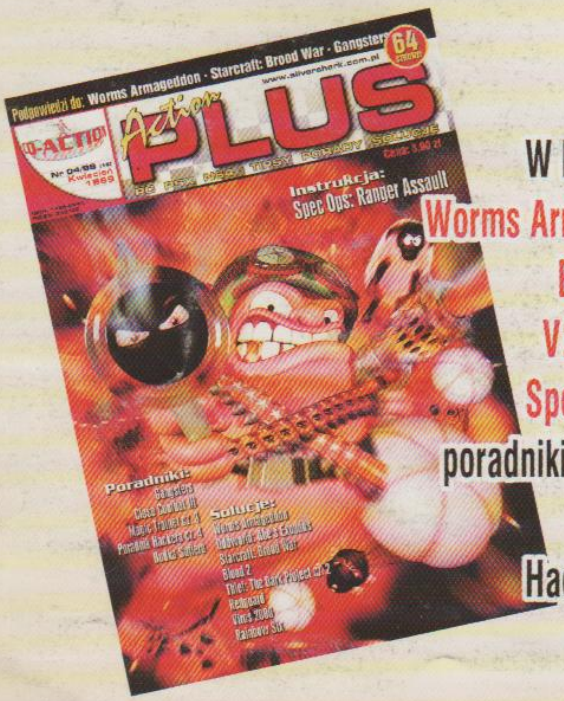
Wyłączny dystrybutor KISEKI Films, MANGA Entertainment i Madman Entertainment w Polsce:
MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

**Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:**
**tel. (0-22) 643-34-80 pon.-pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰**
- nie wysyłaj pieniędzy! za zamówione koszty zapłacisz przy odbiorze! -
- do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 7 zł -
- 8 dni czas dostawy - 5-7 dni !!! -
- ceny zawierają podatek VAT -
- możliwość zamówień hurtowych i mailowych -

Zapraszamy do współpracy sklepy z gramami, filmami i mangami!

Autoryzowane punkty sprzedaży detalicznej: Warszawa, Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7; Kraków, R.A.R., ul. Grzegórzecka 53A; Łódź, Wszystko Gra, ul. Piotrkowska 88; Rzeszów, Garou, ul. Asnyka 10/37; Wrocław, Blue, ul. Horbaczewskiego, Targowisko „Astra" paw. 5, ul. Leszczyńskiego 4

# STOP




W kwietniowym numerze Action Plus znajdziecie solucje do: Worms Armageddon, Oddworld: Abe's Exoddus, Starcraft: Brood War, Blood 2, Thief: The Dark Project cz. 2, Redguard, V2000, Rainbow Six oraz kompletną instrukcje do gry Spec Ops: Ranger Assault. Na deser przygotowaliśmy poradniki do takich hitów jak: Gangsters, Close Combat 3.

Oczywiście nie zabraknie stałych działów: Poradnika Hackera czy Budki Suflera.